
全新掌机综合情报志诞生！多项优惠密度出击！
VOL.1
掌机迷
POCKET GAMER
开心价
10元
特别策划
BEST 30
GBA成人无忌
大人们的掌机游戏
游戏情报最前线
MOTHER 1+2
新约·圣剑传说
仓鼠太郎4·虹色大行进
幻想传说/光明之魂2
我们的太阳
超爽攻略特辑
火炎纹章·烈火之剑

掌机迷 POCKET GAMER vol.1

绝对是最大的便宜！美味无限！

超值抽奖计划始动!!

一等奖 1名

GBASP+XG Flash 256M烧录卡



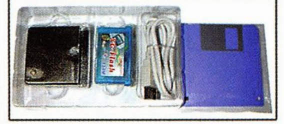




二等奖 2名







XG Flash 128M烧录卡

三等奖 300名

超级水晶镜片 GBA/GBASP

参与方法问答

问：怎么才能得到这些奖品呢？

答：当然是每期购买《掌机迷》啦！

问：然后……？

答：取出《掌机迷》中夹送的回函卡，填写好上面的调查内容（当然，你不填的话也可以参加抽奖的……不过你填了对《掌机迷》今后的成长绝对有帮助哦！），最重要的是一定要写清楚您的姓名、地址。然后将回函卡在2003年6月5日前寄回编辑部即可。

问：地址是……？

答：北京安外邮局75号信箱 《掌机迷》（收）
邮编：100011

问：把回函卡寄回就有奖可拿吗？

答：倒……当然是要有一定运气啦！不过《掌机迷》的抽奖活动以后会经常有的，即使没中奖也不要气馁，下期再来过！我们希望读者能够花最少的钱得到最多的实惠啊！

问：我怎么知道自己是否中奖呢？

答：每期的中奖名单会在下一期的掌机迷中公布，每期都有惊喜等着你！我们会把奖品寄到你的手中。

问：如果没能在规定时间内将回函卡寄回编辑部，还可以参加抽奖吗？

答：当期回函卡如不能在指定时间内寄回，过期作废，不能留至下期参加抽奖，因此请大家及时填写回函卡。截止时间以邮戳为准。



本期奖品由圣嘉(www.xinga.com.cn)提供

掌机迷 POCKET GAMER

2003
5/15 vol 1

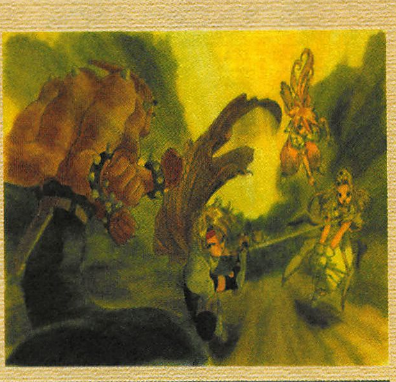
CONTENTS

出版
人民交通出版社
ISRC CN-M14-03-0019-0/V·TP
ISBN 7-88713-052-2
地址：（100013）北京和平里东街10号
电话：（010）64294878 64299027

制作
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：（010）64472177 64472919

TALES OF PHANTASIA

《传说》系列的第1部作品终于在GBA上登场了!!



GBA	厂商：NACMO	发售日：2003夏
	类型：RPG	价格：4800日元

吸取了SFC版和PS版的优点！

94年在SFC上发售，有着独特的战斗系统和宏大剧情的RPG大作《幻想传说》，终于再次以新的面貌登场了。而且不仅仅是单纯的移植，还加入了很多新要素和新的登场角色！！玩过原作的玩家怎么能够错过这款NAMCO最强RPG呢？





↓克雷斯走进了地下牢房，敌人就隐藏在某个角落。小心前进啊！

再现原作美丽的画面！

←主角看到路边立着一块告示牌，路分成了2条，走哪条路好呢？

↓给人一种从斜上方往下看的感觉，画面上可以看到一个小镇。



↑主人公克雷斯正准备走进家门，周围的建筑物全部描绘得非常细腻。



为了拯救世界和朋友们踏上漫长的路途……

主人公在旅行的路上会不断结识形形色色的人物，这些人将会逐渐加入到队伍中来。在该作中，玩家除了可以和SFC版和PS版的人物成为伙伴以外，更可以见到全新的原创角色。

克雷斯·阿尔贝因

自幼跟随父亲学习剑法的实力派人物。虽然外表上看不出来，其实他也有着善良体贴的一面。

敏特·阿得奈德

能够使用治愈系咒文的女孩。和母亲一样都是法术士。



伽斯塔·巴克赖特

克雷斯的好朋友，擅长使用弓箭，经常和克雷斯一起出去狩猎。

克拉斯·F·雷斯特

虽然是人类但是却到处搜集可以使用魔法的办法，是一名魔法研究家。

阿切·克莱因

开朗活泼的妖精与人的混血儿，可以使用魔法，但是经常给大家添麻烦。

藤林 玲

居住在忍者之乡的忍者女孩，由于受到严苛的训练而变得毫无感情。

在哪里才能认识这些朋友呢？

动作和指令合体的战斗画面令人瞩目!!

这款游戏使用了特殊的战斗系统"横版动作战斗系统"。玩家只要简单按几个键，像玩动作游戏一样操纵主人公即可，而其他未控制的角色则会由AI控制与敌人战斗。

众多角色们极富个性的攻击！



←克雷斯挥起手中的剑冲向敌人，攻击方法相当多变，玩家必须要根据不同的武器熟悉不同的战法！

弓

→伽斯塔使用弓箭从远处攻击敌人，这样不仅可以避免自己受伤更可打倒天上的敌人。

法术

←敏特可以使用咒文，回复同伴的体力或者从旁协助攻击。即使在战斗中也不用担心HP了。



→克拉斯展开攻击。他呼唤出签下契约的精灵攻击敌人！可以说这个招数的效果和使用魔术相同。

操作主人公作战

玩家可以操作主人公或斩或冲，使出各种各样的招式。更可以使出强力的必杀技或者奥义！！



←通过组合按键可以使出必杀技。

←不管跳跃还是攻击，操作极为简单。



和朋友合力共同作战

即使是在战斗的关键时刻，玩家也可以指挥伙伴们行动。随时在战斗中叫出菜单，决定每个角色的行动。

←在菜单画面中设定是否要节约咒文作战。



←↑利用咒文可以回复或者攻击，对主人公的帮助很大。

冒险的开始～游戏序盘部分介绍!!

主人公的小镇突然发生了一件大事。那天父亲米盖尔说有重要的事要说，然而狩猎归来的克雷斯却看到……



←克雷斯和敏特两个人惴惴不安的来到了克拉斯的家。是否是要请求克拉斯的帮助呢？



↑克雷斯家是一个剑术道场。很多门徒在努力练习。



→伽斯塔的妹妹阿弥正在目送哥哥和克雷斯出门狩猎。虽然现在还是一派和平的风景，但是……

←克雷斯一行人到了一个陌生的村子。



MOTHER 1+2

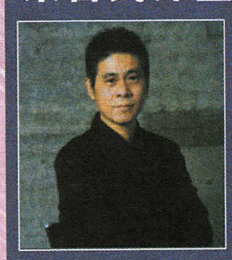
"到最后也不要哭泣！"
"不管是大人、小孩、还是大姐姐、MOTHER、MOTHER。"也许中国的玩家不太熟悉，但在日本这首歌可是尽人皆知。这款RPG名作的两部作品即将在GBA上复活啦！！

GBA	厂商：任天堂	发售日：2003.6.20
	类型：RPG	价格：4800日元

令人兴奋的名作RPG终于在GBA上复活

曾几何时，FC作为一种社会现象卷起了一股浪潮。那是一个不管是普通玩家还是各种业界著名人士都为游戏的魅力所折服，很多现今著名的游戏人开始崭露头角的时代。撰稿人线井重里就是其中之一。他的RPG大作《MOTHER》直到现在仍然很受欢迎。虽然像《MOTHER》这样有特色的游戏不胜枚举，但是它确是众多游戏中最有代表性的。首先，这款游戏以美国乡村为舞台描写了一群少年们的冒险，当时的RPG几乎全都是以幻想世界为舞台的，惟有其独特的世界观在无数同类型作品中大放异彩。另外，实用的地图、令人回味的对白、如影子般守护着主人公的父亲、随着游戏逐渐响起的动人音乐"最后"……都使人深深陶醉。这次我们要介绍的就是系列第1和第2部作品再次复活并且收录在一起的《MOTHER1+2》。同时，已经中止发售的《MOTHER3》也再度展开GBA版制作计划。一下子知道了这么多好消息，FANS们一定都高兴得跳起来了吧！

来自线井重里的印象



沉醉在自己喜爱的工作中的人类是最快乐的，制作游戏这种工作从某种意义上说就像乐队演奏一样，一点点的将自己心中所想展现出来。对于还没玩过这款游戏的人来说，相信一定有许多人一定会想"到底玩法和现在的游戏有什么不一样的呢？"但另一方面，对于曾经感受过游戏乐趣的超级FANS来说，对于新作的发售一定非常高兴吧。

MOTHER—1和2—马上要出来了。MOTHER—3—也正在制作中。

MOTHER2 吉古的逆袭

该系列的第2部作品于1994年在SFC上推出。不但继续了前作的独特风格，同时还在改进战斗模式的基础上大大提高了画面和战斗动画的质量。主人公也曾在《大乱斗DX》中登场。

登场角色



背景剧情

故事的舞台是199X年的地球。主人公少年奈斯住在一个绿意盎然的小镇欧内特。某天夜晚，奈斯突然听见了巨大的轰鸣声，紧接着就是警车的警笛声。原来，一颗巨大的陨石落到了奈斯家的后山上。好奇心很强的奈斯跑去观看却被警察赶了回来。不久，迷迷糊糊的奈斯再度被巨大的爆炸声惊醒，住在隔壁的伯奇也跑来请奈斯帮忙寻找突然失踪的弟弟皮奇，于是奈斯和伯奇2个人就一起出去寻找皮奇。可是，他们找到的不只是皮奇……还有地球以外的生物。而且奈斯还从他们那里得知了一件不得了的事。"什么？我是肩负着人类命运的孩子！？"

MOTHER

MOTHER系列的第一部作品于1989年在FC上发售。线井重里那令人回味的台词、清新质朴的画面、精彩的战斗无一不抓住玩家的心，勾起无限的“回忆”。

登场人物



背景剧情

1900年初，美国的一处乡村突然落下了一个黑云般的影子，一对夫妇也行踪不明，丈夫名叫乔治，妻子名叫玛丽亚。大约2年后，只有乔治一个人回来……1988年，米妮房间的电灯突然开始左右晃动，咪咪里的娃娃也飞了起来。我担当起了保护小妹妹们的责任。我虽然是一个12岁的小孩，但我也是家里的男人。我必须要守护3个女人。呼——家里终于安静了，惊惶失措的妈妈也冷静下来了。对了，给爸爸打电话吧。“这是拉普现象，日出爷爷现在正在进行超能力（PSI）的研究。你去问问他也许能知道什么也说不定。”爸爸果然是不可靠。我下定决心了。我要用我的力量揭开这不可思议的事件之谜，保护妈妈、米妮和咪咪。

残留在心中的无数冒险!!



↑游戏一开始，你可以选择4个主要人物最喜欢的礼物，之后在游戏中，妈妈就会送给主人公这样东西。

→少年们手持武器或者使用超能利（PSI）继续充满危险的旅行。主人公使用的是球棒系的武器。



↑出现的敌人也很有个性。既有动物、人类、宇宙人也有汽车、机器人等，各种各样新奇有趣。

有快乐的事 也有悲伤的事



→这就是当时的游戏画面。

五花八门的冒险经历 都将成为我们的回忆

↑游戏一开始可以输入的项目又有所增加。给你的最强魔法起一个很酷的名字吧。

→这个地方看起来怪怪的，该作最大的特点之一就是众多充满个性登场人物。

大家将再次见到“土星君”

“土星君”是在《MOTHER2》中登场的谜之生物。奇怪的脸，大大的鼻子再加上蝴蝶结和胡须，这些东西组合起来就是“土星君”。而且，它最大的特点就是只会说平假名。游戏还准备了专用的文字板，不懂日文的玩家可能要开始皱眉头了吧。



这就是土星君的文字板



↑游戏中所使用的土星君专用的文字板，能够和它说些什么呢。





令人期待的超级大作即将发售！本期公布游戏全新情报……

新約 聖剣伝説

GBA	厂商：SQUARE ENIX	发售日：2003夏
	类型：ARPG	价格：未定

《新约》的要素终于逐渐明朗化了！！

GBA版《圣剑传说》的情节一直被烟雾笼罩，这次我们终于能够为大家贡献一点最新消息了。除此之外，我们还将介绍该作中的几个新要素，比如和同伴协力、《圣剑》系列共同的系统“GING COMMANDO”。而且系统画面的改变究竟会对游戏操作有什么影响呢？想知道，就往下看吧！

新约POINT 从2个主人公中选择1个吧

主人公有男性和女性两种角色可供选择。另一个人将作为同伴出场，在冒险中助你一臂之力。在同一个地方发生的事件，不同的主人公也会有着不同的内容。



你想选谁呢？

←主人公选择画面。不管选谁都要输入名字哦。

→他好像是要来见一个剑士……



←她话里提到的伯加德就是那个剑士吗？

即使是同一个事件视点也会不同！

新约POINT 同时搭载便利的“RING COMMANDO”！！

从《圣剑传说2》开始登场的“RING COMMANDO”在本作中也被继续采用。这个系统，将武器和道具等项目全部图形化，并且把各项指令排列成环状。由于像GB版那样不用打开菜单画面就可解决，整个游戏玩起来也更加流畅。



↑可以点击武器、道具等小图标。



咕噜咕噜的转吧！！

↑→玩家可以通过旋转指令进行选择，同时该指令的名字也会显示在左上角。

《圣剑传说2》到底是一款怎样的作品？

在《圣剑传说2》中，“RING COMMANDO”系统进行选择武器、道具、魔法、菜单这4种指令的选择。按十字键的上下改变RING，按左右选择指令。



←有些武器并不是谁都能装备的。

新约POINT 追加设定！

《圣剑传说》的魅力之一就是它那精彩的情节，为了让其更加充满深意，本作中特别追加了GB版所没有的关于角色过去的设定。同时，为了介绍这些侧面剧情，游戏还追加了不少新的事件。



他的野心是什么？

正在进行演说

夏多维纳特

古兰斯公国的建国者古兰斯大公的儿子，也是公国年轻的领导者。为了建造一个不依靠"玛娜"之力的国家，化身成"邪教徒"对玛娜一族进行迫害，采取了大胆激烈的行动。

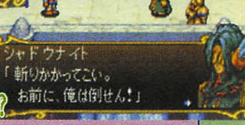
为了追求自己的理想 戴着面具的神秘男人

GB游戏



↑在GB版中，玛娜之树就是世界发生争斗的原因。





↑→男主角和夏多维纳特之间似乎有着血海深仇。

故事的结局到底是……!?

新约POINT 充满魄力的BOSS战！

《圣剑传说》的特点之一就是力量感十足的BOSS战。本作与GB版相比，BOSS更加巨大和强悍，攻击的招数也更加咄咄逼人，充满魄力！

GB游戏

↓游戏开始在斗技场的战斗。



↑男主角狠狠的重创了豹人！对方受到多大的伤害会通过数值显示出来。

和豹人展开死斗！！

新约POINT 系列经典人物，尼吉塔登场！

常驻角色尼吉塔在本作中亦将登场噢！从他那里也可以买到各种各样的便利道具。

世界各地四处行商！！





尼吉塔

新约POINT 和朋友一起战斗吧！！

在GB版中，主人公只能和敌人作战，但在本作中玩家将和朋友们合力战斗。下图中，除了装备剑的男主角以外，还有手持武器的女主角站在身边一起作战。似乎是可以使用通信连接线进行游戏。



自由变化的怪物和吸血鬼的战斗

↑恐怖的吸血鬼化身成无数的蝙蝠四处飞舞，真是个棘手的敌人啊。

←要小心对方会吸取自己的体力。

和朋友协力打倒强敌！



大受欢迎的《小不点 仓鼠太郎》的最新消息抵达啦！这次我们要公开一位新角色，它就是虹太郎君！大家赶快想办法来帮助它吧。

GBA	厂商：任天堂	发售日：2003.5.23
	类型：RPG	价格：4800日元

除了漫画以外，更活跃在电视和电影上的《小不点 仓鼠太郎》一直极受大家的欢迎。当然，游戏领域也少不了它的身影。以小仓鼠为主角的游戏《虹色大行进》即将登场！这次我们要介绍的重点人物是初次登场的虹仓鼠君，它住在彩虹之国，由于彩虹消失而掉到了仓鼠太郎面前，并和仓鼠太郎成为了好朋友。为了帮助好朋友重返虹之国，仓鼠太郎必须要搜集到制作彩虹的7色颜料。到底，仓鼠太郎能不能帮助虹仓鼠返回故乡呢！？

→虹仓鼠君和它的朋友们都集合在地下室。难道是作战会议吗？

大集合！



←虽然一个人的力量很微小，但只要大家齐心合力再难的事也能办到。为了仓鼠君大家加油吧！

大家努力吧!!

掌握故事关键的新角色 虹仓鼠君


虹仓鼠君

虹仓鼠君是首次登场的原创角色。它有着和瓢虫似的翅膀和雨衣一样的蓝色服装，只要它扇动翅膀就微微可以飞起来，在彩虹上滑行。不幸从彩虹上掉下来的它是否能够平安无事的回到彩虹之国呢？

某天彩虹之国的虹仓鼠……





↑→某个晴朗的日子，虹太郎正在彩虹上滑行时，彩虹却突然消失……。虹太郎一下子掉了下来，正好砸在头目君的身上！

突然掉下来砸到了头目君的身上！

同心协力为了帮助虹仓鼠君努力吧！

除了可爱的仓鼠太郎以外，还有许许多多充满个性的仓鼠朋友。这次，要集合大家的力量为了帮助虹仓鼠君重返彩虹之国而一起努力。它们将使用自己的绝招挑战难关。到底哪个才最可爱呢？


头目君


欢迎君



为了帮助虹仓鼠君回到彩虹之国 必须收集彩虹的7色颜料！

在本作中，随着故事的逐渐发展，和仓鼠太郎一起行动的伙伴也会越来越多。换言之，玩家除了可以操纵仓鼠太郎以外，还能使用其它的小仓鼠进行冒险！而且它们每个人的行动方式都不一样，真是可爱极了！小仓鼠们除了要奔跑跳跃以外，还要收集有用的情报才能找到制作彩虹的颜料！！



←失去知觉的虹仓鼠君终于苏醒了！

→美丽的小马低下了头，大家赶快跳上去吧！



在马头上跳来跳去！



→为了寻找帮助虹仓鼠君的方法，大家奔向了四面八方。

←1个人搬不动的大木板，如果3个人合力的话，看，一下子就搬起来了！

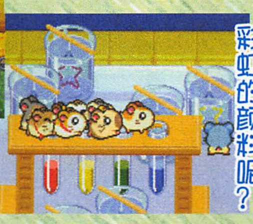
嘿咻！！嘿咻！！



←仓鼠们最讨厌的蛇突然出现了！鼓起勇气吧，为了帮助虹仓鼠君，加油吧！



↑彩虹的颜料到底在哪里呢？



→放满了装着各色液体的试管的实验室。

实验室里有没有彩虹的颜料呢？

随着游戏的推进迷你游戏也会逐渐增加！

本作最大的特色之一就是准备了许多有趣的迷你游戏。既有重视时间需要玩家做出瞬间判断的也有重视动作技巧的迷你游戏。而且，这些多彩多姿的小游戏会随着故事的发展逐渐增加。好啦，赶快和小仓鼠们一起踏上冒险之旅吧！你一定能够帮助虹仓鼠君回到彩虹之国的！！

↓时间为首要因素的迷你游戏。只有跳到要求的回数才能顺利过关！



跳绳！

上台阶比赛

↑小仓鼠之间的比赛，赶快向着终点前进吧。

↓一边前进一边灵巧地躲开石头的迷你游戏。节奏感非常重要。

躲开障碍物向着目标前进！



→记住画面上的动作吗，赶快让小仓鼠跟着一起动起来吧！

赶快模仿画面上的动作吧！





关西电视的人气偶像开始活跃在游戏上!?
HACHIEMON可爱的造型令人目不转睛,人气大爆发!

GBA	厂商：NAMCO	发售日：2003.7.4
	类型：ACT	价格：4800日元

从日本走向全世界!!香肠嘴的HACHIEMON来了~!

这个HACHIEMON是个既像鸟又像蛋的奇妙生物。一对小小的眼睛，又大又红的嘴唇说话说个不停，这就是HACHIEMON。在本作中将使出各种各样的“唇招式”(就是用嘴唇攻击……)!一边寻找朋友不慎丢失的“嘴唇”一边挑战各种难关。本作中洋溢着一种可爱而又奇妙的氛围，HACHIEMON的魅力大爆发。



←在历险的途中HACHIEMON的朋友们也会登场。他们能否成功的找回嘴唇呢!?

←嘴唇到底掉到哪里了?这些小家伙吸引了所有人的注意。

↑→红色的球和蓝色的球分别表示每一关和事件发生的地点。

←玩家必须要在它们攻击下顺利找回嘴唇。

HACHIEMON的大冒险开始了~!!

在温暖的南方有一个美丽的小岛叫做“哈奇艾鲁”。HACHIEMON和他的朋友们就生活在这里，过着快乐的生活。可是某天却突然发生了一件大事——他的朋友们稀里糊涂的弄丢了嘴唇!陷于困境他们只好求助 HACHIEMON，于是HACHIEMON为了帮助朋友们，开始寻找嘴唇。



←没有了嘴唇的他们显得怪怪的，样子看起来实在是搞笑……

↑即使在海上HACHIEMON也一样极为活跃!

↑现在的HACHIEMON正处于无敌状态，任何人也休想打到他……冲啊!

→HACHIEMON可以使出五花八门的招式。到底他还有什么别的绝招呢!?

HACHIEMON可以使用的各种多彩招数

在这个游戏内玩家必须在限定时间以内收集一定数量的嘴唇，并到达目的地。但是，每关的陷阱和设施都不一样，而且还需要面对一群神秘的邪恶团伙！要想顺利闯过重重难关打败敌人，玩家必须要好好利用HACHIEMON的“唇招式”。



←↓游戏中可供选择的难易度有3种。即使是同一关，如果难度改变了嘴唇的数量、敌人的强度等也会发生变化。

游戏分成3个难度 根据自己的喜好选择吧!!

↑每一关都有的看板，操作方法和暗示都写在上面。一定要仔细看看哦。



B键 嘴唇攻击

HACHIEMON可以使用嘴唇突然的“亲”敌人一下，对方马上就会因为不好意思而变得一动不动。趁着这个机会赶快前进也可以赶快探索敌人周围的地方。



↑→嘴唇伸得长长的，突然一亲~！连敌人都会觉得不好意思的~

R键 嘴唇回旋镖

HACHIEMON可以把嘴唇像回旋镖一样投掷出去。如果打中敌人可以收到和嘴唇攻击一样效果，还能够趁敌人害羞的时间打倒对方。这一招还能用来取得远处的道具，用起来相当方便。



↑障碍物里面既有道具也有嘴唇，用嘴唇回旋镖来得到手吧！

不断连续按B键 嘴唇粘连

如果面对墙壁或地板连续按B键，HACHIEMON就可以粘在那个地方。按十字键就可以决定身体的落点了！

伸~长！



←↓伸长嘴唇一边移动一边粘住下一个目标！

A键+十字键 嘴唇粘连

HACHIEMON不断旋转攻击敌人。但是如果圈数转的太多，HACHIEMON就会头晕眼花半天不能动。



转圈!!

↑如果高速旋转就能攻击敌人！但是，千万注意不要转过头！！



L键 呼叫显形

HACHIEMON只要一叫“カンテーレ”，画面中隐藏的区域和道具就会显示3秒钟的时间。



↑→如果大叫“カンテーレ”就能够发现隐藏道具！

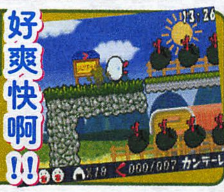


发现嘴唇



什么也不按 屁

如果什么也不按，他就会开始放屁~。周围的敌人马上会躲得远远的！



好爽快啊!!

一定时间内什么也不按然后按B 长长的嘴唇

如果稍等一会什么也不按，HACHIEMON就会变成一副闷闷不乐的脸。如果这个时候在这个时候伸长嘴唇，可以比平时伸得远得多。如果利用这个特点，就可以跳到平时到不了的很远的地方了！



↑伸长！这样既可以攻击远处的敌人也可以跳到很高的地方。

帮助HACHIEMON的朋友也将登场哦!

冒险的时候，经常会有好朋友出现送给HACHIEMON一些非常方便的道具。其中，还有会变身成球隐藏起来的朋友哦。

我是HACHIEKO!



↑HACHIEKO会送给你一个加一点血的道具或食物。

ボクらの太陽

太阳动作RPG

这次我们将为大家继续报道内藏光线感应器使用实际的阳光打倒吸血鬼的游戏的最新情报。想知道详细的游戏内容和情节的人就不要错过哦。

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003夏
	类型：ARPG	价格：未定

借用太阳的力量打倒黑暗一族！



↑身为吸血鬼猎人的父亲去世了，加戈成为了新的太阳枪的继承者。

主人公加戈是使用将太阳光化为能源的太阳枪打倒吸血鬼的吸血鬼猎人。在他身边帮助他的是太阳形状的神秘的天鼓。为了打倒暗之一族，在天鼓的指引下开始冒险吧！

注意听取天鼓的忠告！



↑如果呼唤天鼓它就会适时的做出一些忠告和提示。

使用太阳枪打倒敌人！

太阳枪是将太阳的能量化为子弹打击敌人的武器。使用时消耗储存的能量，一旦没有了就必须加以补充。画面右下方的就是太阳枪的能源槽。

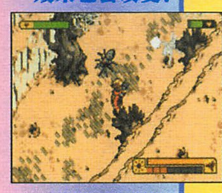

醒目的能量槽！

↑有枪的符号那条是太阳枪的能源数值显示。太阳符号的那条显示的是太阳的数值。

太阳枪的系统

如果改变系统效果也会改变！

只要改变太阳枪的系统就可以发挥出各种不同的效果。装备“战士”系统就可以发射太阳弹，装备“武士”系统发射出太阳死光。


↑根据装备的系统使出的对敌招式也会不同！

用太阳光回复太阳枪的能源！

利用光线感应器可以将感受到的太阳光化为能量补充进太阳枪。如果在夜里或者照不到阳光的地方是无法补充的！


←在夜晚是无法补充能源的。

↑一旦走到亮处就可以回复了。

如果太阳出来的话就可以回复！！

注意隐蔽的角落！


←要小心避开躲在阴暗处的敌人，尽量节约能源。


利用从天窗透射的阳光回复

使用日光灯回复！

→这就是日光灯！如果使用这个的话，即使是在夜晚也可以补充太阳能源。

在PILE DRIVE打倒吸血鬼勋爵！

目的地吸血鬼之城

主人公加戈的父亲被黑暗一族的吸血鬼勋爵杀害。于是加戈继承了父亲的意志，在太阳使者的引导下决心要打倒吸血鬼。为此，利用太阳光运作的PILE DRIVE绝对是必不可少的。



←天蔽会告诉你打倒吸血鬼的具体方法。

→这就是PILE DRIVE，加戈必须想办法把吸血鬼运到这里来。



→加戈向着目的地吸血鬼城堡进发了。路上要小心怪物哦！

←在城里发现了一扇奇怪的门！里面到底会有些什么呢！？

发现奇怪的门！

把棺木运出去！

在吸血鬼城堡里发现了一个奇怪的棺木！里面躺着的就是父亲的仇敌，加戈必须要把棺木运到PILE DRIVE那里去。由于扛着棺木的时候是无法使用太阳枪的，所以一旦遇到敌人就必须把它放下来才行。

终于发现棺木了！



↑发现了吸血鬼长眠的棺木！按着A键再按B就可以搬运棺木了！！



←主人公要搬着棺木从城中冲出去，在这种状态下如果遇到敌人可是太危险了！

→不好，在城里遇上敌人了！赶快把棺木放下集中注意力作战吧。

把棺木带到PILE DRIVE

终于成功的逃出城堡，把棺木搬到了PILE DRIVE啦！把棺木放置在PILE DRIVE中央，吸血鬼就会出现。利用增幅装置加大太阳枪的能量，打倒吸血鬼吧！

↑地面上的箭头指示的地方就是吸血鬼的葬身地。

↓终于把吸血鬼搬到它PILE DRIVE了！



←把棺木放到PILE DRIVE正中央，这时打倒吸血鬼的装置GENERATOR就会出现了！

GENERATOR出现！

吸血鬼出现！

终于要和吸血鬼决战。利用从GENERATOR发出的太阳光束打倒吸血鬼。这时，太阳光感应器就会感应到强力的阳光，杀伤力也会大幅提升。然后用太阳枪射击GENERATOR提高它的攻击力。

这家伙就是吸血鬼！



↑吸血鬼突然从棺材里出现！赶快用大量的太阳光攻击它！！

射击GENERATOR给吸血鬼以致命打击！



↑如果用太阳枪射击GENERATOR攻击力就会大幅提高，画面右上方吸血鬼的体力已经变成了零。



动物岛的奇妙小国

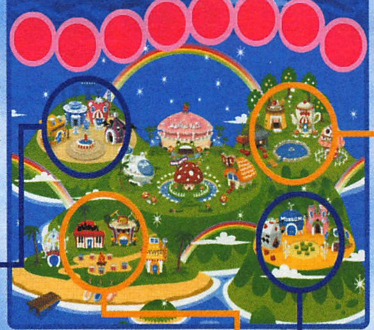


在美丽“小小列岛”上生活着众多动物，描写它们和平幸福而又奇妙有趣的生活的游戏登场了。赶快替它们换衣服，和它们一起玩迷你游戏吧。

GBA	厂商：不明	发售日：2003夏
	类型：SLG	价格：未定

可爱的动物们 和可爱的动物们一起在“小小列岛”上游戏吧！

在动物之岛“小小列岛”上有4座小镇，我们可以在那里玩到各种各样的游戏。在各个不同的小镇交到许多的朋友，我们的最后目标就是要成功地开一个盛大的音乐会！



尽尝美味的小点心!! 糖果镇

只要你有2种以上的材料，就可以做成非常好吃的小点心。做好的小点心还可以送给别人哦！



↑将材料组合在一起，就可以做出各色美味可口的点心啦。

可以自由的替换各色服装 可爱小镇

在可爱小镇上，你可以买到各种自己喜欢的衣服。出场的服装总共有160种以上，到底该买哪个才好呢!?



←今天的心情该选哪种服装才好呢？

制作布置音乐会房间的装饰品!! 美术镇

在这个小镇你可以制作装饰音乐会场需要的壁纸和地板等，赶快动起手来，让你的会场变得更加美丽吧。





做好了的东西可以装点在房间里。



↑根据选择的素材，做好的东西也会改变。

在舞蹈教室尽情跳舞 节拍镇



←配合拍子按下按键。

↑到处放满了锻炼节奏感的设施。

这个小镇有一个舞蹈教室，在这里你可以磨练自己的节奏感和反应速度。



阿拉丁（暂定名）

在全球创下极高票房的迪斯尼动画片《阿拉丁》将再次登场于游戏中。开发商CAPCOM承诺，游戏中无论是善良的主人公还是幽默风趣的灯神，都会有不逊于电影的出色表现，让玩家领略到少年阿拉丁那种勇敢执着的精神和矫健敏捷的身手。

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003年8月
	类型：ACT	价格：4800日元



利用众多精彩动作突破重重险关，拯救美丽公主！

王国大臣贾法是一个企图谋篡皇位的邪恶巫师。为了拥有更强大的力量，他一心希望得到能够实现愿望的神奇油灯。为此，他不惜利用善良的穷苦少年阿拉丁。在这种情况下，阿拉丁为了从贾法手中救回自己深爱的公主，也为了维护正义，在灯神的帮助下展开了一场惊心动魄的大冒险。

本作再现了动画片中跃动感十足的动作。游戏中玩家可以使出包括下蹲、跳跃、跳马、投掷、悬浮等各种各样的招式，突破关卡。而在动画片中给人深刻印象的飞毯也将在游戏中登场，玩家可以在激烈的动作中重温原作的精彩情节。



→猴子是阿拉丁的左膀右臂，它可以进入某些阿拉丁无法到达的区域。

↓阿拉丁要捕捉他射出箭后的空歇进行跳跃或者攻击。

↑跳跃是游戏中最常见的技巧，阿拉丁要利用娴熟的跳跃避开障碍物以及敌人的攻击。

在充满险阻的冒险世界 令人怀旧的阿拉丁登场





←在游戏中阿拉丁要经受各种困难的考验，图为阿拉丁正在聆听长老的教诲。

←给无数人留下深刻印象的飞毯登场了，图为阿拉丁利用飞毯躲过了爆炸的熔岩。



本作在《光明之魂》世界观的基础上又追加了4种职业再次展开了新的篇章。同时，本作也追加了不少的道具，这次我们就为大家介绍其中之一“炸弹”的使用方法。要知道，“炸弹”可是对付远距离的敌人最合适的道具了。

GBA	厂商：SEGA	发售日：2003年夏
	类型：RPG	价格：4800日元

在前作创造了10万以上销量的成绩带动下，本作的开发也引人关注。强调多人参与的协作游戏方式也是本作的一大魅力，利用GBA的对战线来进行双人协作游戏的乐趣大概很多人已经领教了吧?最新作承袭前作的世界观并加入了令人惊喜的全新系统，游戏的魅力已经大不一样了哦！不知道那些复制道具的BUG还会存在吗?

好好使用打倒敌人！



→炸弹使用起来的用途极多，但威力惊人。

便利道具“炸弹”的使用方法大介绍！

把炸弹放置好在一旁稍等

炸弹一旦放置在地上是有起爆时限的。如果想用炸弹攻击敌人，就得提前放好，然后再在一旁稍等。总之要算准起爆时间，掌握好同步率。



←将炸弹放置在敌人集中的地方比较好。



←↑只要算好炸弹的爆炸时间，就能给敌人以重创。这一系统将是本作中的一大卖点，绝对有看头。

投掷炸弹攻击

玩家可将炸弹投掷出去攻击敌人。只要炸弹落在敌人身上就会爆炸，需要注意的是，如果砸中自己人也一样会爆炸。



→从远处看准距离扔出炸弹。但是，千万要小心不要错砸中自己的战友。



特别策划

大人们的掌机游戏

GBA成人无忌 BEST 30



如果你喜欢游戏的话一定要玩GBA哟!

虽然GBA软件中主要以低年龄玩家为主要销售对象，但实际上也有很多作品是非常适合成年人娱乐的。所以这次为了纪念GBASP的发售，就依据编辑部对500位游戏业界相关人士的问卷调查，来介绍一下适合成年人的30款GBA游戏吧！！

有不少成年人本来很喜欢玩游戏，但是由于每天的工作实在是太忙，所以只好忙里偷闲在外面玩GBA。可是如果拿着它边玩边走，那么对于那些整天西服革履的人来说实在有些不好意思，另外灰暗的液晶画面看起来也很吃力，可能有人就是因为这些理由而对GBA敬而远之吧？但是现在不同了，有着前卫造型、液晶画面也更为出色的GBASP，以及可以装在GC上、用家里的电视来玩GBA游戏的GB PLAYER一同登场了。趁着这个机会，为了让那些喜欢玩GBA游戏的大人玩家知道哪些才是真正有趣的游戏，我们针对500位非常了解游戏的业界相关人士来做问卷调查，相信在他们所选出的作品之中，一定有适合您的好游戏！当然了，这些优秀的作品不仅仅是针对成年人发售的，有不少游戏都是属于那种老少皆宜的类型，欢迎广大的GBA玩家都来这里看一看。

1 逆转裁判

厂商：CAPCOM	发售日：2001.10.12	
类型：AVG	价格：4800元	其他：——



找出事情真相，为被告赢得逆转胜诉吧！

玩家扮演正义的辩护律师·成步堂龙一，为了委托人的清白，要在法庭上运用各种技巧进行辩护。游戏中有四段围绕着刑事审判的独立剧情，各由两个部分组成，一个是调查事件真相并收集情报的“侦探部分”，另一个则是根据情报和证据来揭穿证人的谎言，从而赢得无罪判决的“法庭部分”。两个部分都通过之后，就可以前进到下一段剧情。

游戏的主要卖点！

刑事审判的法庭中，辩护律师与检察官所提出的证据及辩论的方向将会左右判决的结果。只要是喜欢法庭悬疑类电视剧的玩家，相信一定会立刻被它的魅力所吸引。此外，这种充满个人英雄主义的剧情发展，能让人获得相当强的爽快感。当玩家发现一个事件背后真相的时候，在感动之余也能够感受到剧本无限的魅力。

几乎每位业界人士都推荐的“逆转裁判”

分占前两名的“逆转裁判”系列，仅仅是这两款就获得了300以上的票数，展现出了压倒性的人气。除了游戏系统和故事情节的趣味性之外，以一款作品而言游戏时间恰到好处，受到那些工作忙碌玩家的喜爱，也许这就是它们获得众多支持的主要原因吧。虽然从销售量来看是二代占上风，但从票数看来，应该是一代更高一些。



选者之声

- 将法庭戏剧这种枯燥的类型漂亮地做成了游戏。
- 令人再次认识到近来很少感受到的游戏乐趣。
- 反响不错，很多人为了她而去购买GBA。
- 引人入胜的故事非常出色。
- 剧本和表现手法以及系统都非常吸引人。

创下惊人销售纪录的“口袋妖怪”最新作

最近几年游戏软件销售量超过一百万套的作品明显少了，但就在这种不景气之中，GBA上第一款突破百万套的，就是排在本栏目第三名的“口袋妖怪”。虽然在发售前，有些人曾说“口袋热潮不是已经退了吗？”，但是发售之后没多长时间，两个版本合起来的销售

2 逆转裁判2

厂商：CAPCOM	发售日：2002.11.18	
类型：AVG	价格：4800元	其他：——

享受规模更大的逆转剧吧！



本系列第二作，在法庭揭穿事件真相来证明被告无罪的基本形式仍然没有改变，并且加入了一些新要素，例如握有秘密的人身上的“心理锁”、以及把事件关系者的人物档案“提出”等等，剧情发展的爽快感大幅提升。

游戏的主要卖点！

以“心理锁”这个系统来表现对他人保守秘密的痛苦，相信这样新颖的系统设定应能够引起玩家的共鸣。

3 口袋妖怪　红宝石/蓝宝石

厂商：NINTENDO	发售日：2002.11.21	
类型：RPG	价格：4800元	其他：——

充满新鲜要素的人气作品



人气RPG系列“口袋妖怪”的最新作。和GB版不同的是，本次的作品以贺延地方为舞台，有许多新的妖怪登场，另外还有各自使用两只妖怪来作战的“组队战”等等，这些内容都充满了崭新的要素。

游戏的主要卖点！

不断收集各种妖怪的行为，让人回想起童年时期采集昆虫的乐趣，刺激玩家的收集欲的同时也满足了怀旧的愿望。

4 火炎纹章·封印之剑

厂商：NINTENDO	发售日：2002.3.29	
类型：SRPG	价格：4800元	其他：——

“最正统的战略RPG游戏”再度来临！



以战斗中被打倒的角色无法复活而闻名的人气正统派SRPG。本系列首次在GBA上登场。具有每次攻击都会耗损掉武器使用次数等特殊系统，在SRPG中可说是难度相当高的作品。

游戏的主要卖点！

必须仔细思考到底怎样才能让所有人都不战死，同时又要能达成胜利条件，然后再去移动战斗单位。这种必须一步一步深思熟虑，像下棋一般的过程非常有意思。





世界足球·胜利十一人A

厂商：KONAMI		发售日：2002.4.25
类型：SPG	价格：4800元	其他：——

让我们随时都能体验那份无法替代的激情！



最强足球游戏登陆GBA，游戏基本上以PS版的WE2002为蓝本，虽然没有采用多边形，但是游戏的效果还是非常令人满意。本作在韩日世界杯之前发售，取得了不俗的反响。

游戏的主要卖点！

作为世界第一运动—足球，永远都会散发出无尽的魅力，以真实性而闻名WE系列自然会受到足球爱好者的欢迎，等车的时候来上一场比赛，感觉确实不错。

钻地小子2

厂商：NAMCO		发售日：2001.3.21
类型：ACT	价格：4800元	其他：——

让您挖得欲罢不能！



朝向地底的终点拼命往下挖，是一款益智要素很高的ACT。在GBA版中除了可以使用对战线来进行对战之外，还有可以无限制地往下挖的究极高难度模式，绝对可以让您挖个痛快！

游戏的主要卖点！

由于可以在短时间内轻松游戏，所以非常适合在等车等人的时候玩。虽然看起来很单纯，但仍然必须动脑思考挖掘的方向与时机等要素。



超级机器人大战A

厂商：BANPRESTO		发售日：2001.9.21
类型：SRPG	价格：5800元	其他：——

机器人之间热血的战斗



第一款GBA版机战系列作品，采用了援护行动以及合体攻击等曾在以往系列作品中登场的要素，使这款S·RPG具有很高的完成度，另外使用了大魄力战斗画面等表现手法。

游戏的主要卖点！

光是令人怀念的机器人动画角色大集合，就已经让成年人非常高兴了。虽然是掌机游戏，但是各种机体的特殊战斗画面仍然令人满意。

量就已经超过400万套，可以说是空前的大热卖。除了既有的低年龄消费者之外，这款作品也获得了许多成年人的支持。主要原因为何呢？经过我们的调查，发现有许多人跟KONAMI的小岛秀夫先生一样已经为人父母，家里有着低年龄层的小孩。事实上，有许多人表示他们购买“口袋妖怪”来玩，是作为一种和孩子之间的沟通工具。此外，能够进行较长时间的游戏这一点也获得了好评。



↑这样优秀的作品由于种种原因没有入选，实在是有些可惜。

多款人气系列的GBA版作品挤进排行榜，人们在复刻版中追求的是什么呢？

第9名“奥伽战争外传”、第11名“特鲁内克大冒险2”、第15名“FZERO GBA”等在SFC或PS上博得人气的系列作





↑由于没有赶上这次的评选，FFTA落榜。

品GBA版都入选了本次的排行榜，理由就在于有许多成年人由于对少年时代玩过的游戏感到怀念而购买。这些游戏保留了当时的精华，同时也在画面等部分进行了各式各样的改进。让玩家既可在作品中享受思古幽情，同时也能得到新的游戏乐趣，这种充实的感觉似乎就是它们受欢迎的原因。另外，这些软件发售并不只是玩家有这方面的需求，另一方面也是因为GBA在硬件性能上非常适合移植SFC时代的游戏。对厂商来说，花很少的开发费用就能发售具备品牌优势的软件，这样的机会恐怕没有哪家厂商愿意放过。



在GBA上热卖的“洛克人EXE”

第10名的“洛克人EXE”意外地也很受成年人欢迎，在很短时间内就已发售到第三代的人气系列。虽然角色及世界观设定乍一看都是比较偏向小学生的倾向。但在支持者之中也有人表示，由现实世界的主角和网络上的洛克人各自负责



8 黄金太阳·开启的封印

厂商：NINTENDO		发售日：2001.8.1
类型：RPG	价格：4800元	其他：——

能量的用法是攻略的关键



由CAMELOT制作的正统RPG游戏。这款是由两部作品组成的故事之前半部分。运用称为“能源”的精神力量来移动特定的障碍物，这种ACT般的解谜要素也是十分有趣的。

游戏的主要卖点！

尽管游戏采用了大家都非常熟悉的传统2D模式，但却有着综合性的解谜要素，以及并非单一主线的高自由度故事流程，这些都是本作独特风格的生动体现。



9 奥伽战争外传·罗迪斯的骑士

厂商：QUEST		发售日：2001.6.21
类型：SRPG	价格：4800元	其他：——

以高度战略性博得超高人气的S·RPG



以浓重的世界观以及充满个性的人物角色为魅力的“奥伽战争”系列GBA版新作，故事情节基本上相当于SFC上2代的外传。玩家可以在斜视角仿立体的地形上，享受充满战略性的游戏。

游戏的主要卖点！

以“人为什么要争斗、为什么互相伤害”这个非常普遍的主题来展开故事。同时，也具备了必须仔细研究各战斗单位配置、攻击等行动的高度思考性。



10 洛克人EXE

厂商：CAPCOM		发售日：2001.3.21
类型：RPG	价格：4800元	其他：——

将病毒驱逐掉吧！



主角一光热斗跟搭档一洛克人携手合作，与网络上病毒作战的A·RPG。在方格地图上展开的即时战斗，以及战斗中作为行动选择项目的战斗芯片组合，都相当地令人热血沸腾。

游戏的主要卖点！

卡片游戏的战略性与动作游戏的活动性相互融合。如何使用数量有限的战斗芯片，以及使用的时机，都会左右战斗的胜负。

11 恶魔城·白夜的协奏曲

厂商：KONAMI	发售日：2002.6.6	
类型：ACT	价格：4800元	其他：——

挥动长鞭来探索古城吧！



尽管标题变成了CASTLEVANIA，但是游戏继承了前作“月轮”的基本模式，同时追加了可以通过副武器与魔导书的组合产生各种方式攻击的新要素，同时也可以让你享受到主角能力提升的RPG要素。

游戏的主要卖点！

保留了许多系列作品一脉相传而来的2D动作游戏正统要素，还有游戏中那充满了哥特式恐怖风味的高格调气氛，也十分令人心醉。

12 特鲁内克大冒险

厂商：ENIX	发售日：2001.12.30	
类型：RPG	价格：5980元	其他：——

PS版“特鲁内克2”完美移植



每次进入迷宫时构造都会改变的RPG“特鲁内克”系列之GBA版，在PS版的内容上追加了原创要素。除道具出现率及怪物强度都进行重新调整之外，还可以用联机功能来交换道具。

游戏的主要卖点！

由于迷宫的构造每次都会改变，所以对于每日一玩的人来说是非常耐玩的。而依靠合成的方法来强化剑和盾，以及寻找稀有道具的过程也非常有趣。

13 J联盟创造球会ADVANCE

厂商：SEGA	发售日：2002.9.5	
类型：SLG	价格：5800元	其他：——

朝世界第一的球队努力！



超大人气球会经营SLG系列GBA版。游戏的目的是通过经营球队和培养选手，使一支默默无闻的小球队逐渐成长为世界第一的球队。另外还有用卡片形式来收集选手，并通过联机功能进行交换等GBA版特有的要素。

游戏的主要卖点！

用GBA表现出各式各样的经营球队相关要素，形式简单明了。让玩家随时随地都可以轻松地体验到身为经营者&球队教练的心情。

自己的任务来对抗邪恶势力，这样的故事情节非常简单明快。另外，能让武器或能力产生变化的战斗芯片所具备的卡片游戏要素，以及在方格地图上即时移动来作战，这样复合而成充满紧张感的战斗也可以让玩家体验。



↑三国志系列在国内一直都拥有相当高的人气，本作也不例外。

玩起来很轻松，但可以深入研究的作品较受欢迎。

“奥伽战争”、“特鲁内克”等作品，只要有一点空闲时间就可以玩，从而受到许多练级狂人和有收集稀有道具癖好的玩家支持。另外第13名的“创造球会”和第17名的“德比赛马”这种具备养成要素的游戏也颇受欢迎。这些作品尽管是掌机游戏，但却不删减重要的游戏精华，能重现原始版的乐趣，这些优点都获得了玩家的好评。相对地，这类游戏多半需要花很多时间来玩，所以如果在家用机上玩家就必须要有较多空间时间才能玩。对于这一点，有许多GBA游戏都考虑到掌机的特性，大都有随时存档



的功能，就算没有比较完整的时间，也能利用等地铁等零碎时间来玩。对于十分忙碌的成年人来说，这样的时间可谓是金子一样珍贵。





↑上面两作都是SEGA的名作，但是在GBA上表现很一般。

在GBA也能传达出超速度感。

这次惟一挤进排行榜的赛车游戏是“F-ZERO ”，虽然GBA上还推出过不少赛车游戏，但比起家用机，无论是速度感和操作感都是比较差。因此很少有人用GBA来玩赛车。但是这款游戏确实把速度感在掌机上体现得淋漓尽致。



↑由于形象设定过于卡通化，本游戏在成年人中反响一般。

获得了新支持者的SLG类型游戏

历史SLG的代名词“三国志”及战略SLG“高级战争”等游戏作品，在以往的系列作

14 实况力量棒球口袋版4

厂商：KONAMI	发售日：2002.3.20	
类型：SPG	价格：5800元	其他：——

培养原创的棒球选手！





可以纯粹地享受“实况力量棒球”中选手养成乐趣的作品。本作以高中棒球为舞台，最终目的是要获得选秀排名并成为职业棒球选手。同时也可以使用各职业球队及原创球队来对战。

游戏的主要卖点！

由于创造一名选手所需的时间很短，所以可以马上进入游戏。当反复进行游戏，创造出能力更强的选手时，能获得相当的成就感。

15 F-ZERO

厂商：NINTENDO	发售日：2001.3.21	
类型：RCG	价格：4800元	其他：——

身体不自觉地动起来的RCG



以近未来为舞台的人气RCG系列作品，操作以超高速度奔驰的赛车，享受在各种赛道上比赛的乐趣。连按A钮使出的暴风式转向及运用车辆重心移动的过弯技术，使竞赛过程非常激烈。

游戏的主要卖点！

这种带有一点复古风格的科幻气氛，给人一种亲切感。虽然游戏画面与SFC版很相似，但是对手数量以及车道的复杂程度，都大大进化了。

16 转转棒

厂商：NINTENDO	发售日：2001.3.21	
类型：ACT	价格：4800元	其他：——

小心翼翼地往目标前进吧！





要操作缓缓旋转的棒子以避免撞上周围墙壁或障碍物，是一款充满益智要素的ACT。利用使棒子的旋转方向相反的弹簧等机关来避开墙壁与障碍物，并且朝着目标前进吧。

游戏的主要卖点！

虽然游戏本身只要有一点时间就可以玩，但却要求一边判断棒子旋转的时机一边前进，需要很精确的操作技巧。据说也可以防止老年痴呆症！？

17 德比赛马GBA

厂商：ENTERBRAIN	发售日：2002.12.6	
类型：SLG	价格：5800元	其他：——

培养出最强的马吧！



通过对赛马的生产与调教，以追求比赛胜利为目的的人气养成SLG。界面进化得更为亲切，配种所能得到的效果及马匹之间是否相配都可以一目了然，另外还可以传送资料来进行对战。

游戏的主要卖点！

可以用携带型主机来在喜欢的时候玩这款从赛马的养成、配种到参赛都展现出高完成度的赛马游戏。相信赛马通们也能玩得很高兴的。

18 FINAL FIGHT ONE

厂商：CAPCOM	发售日：2002.5.25	
类型：ACT	价格：4800元	其他：——

打垮邪恶的组织！



在街机和SFC上都获得好评的2D格斗动作游戏之GBA版。除了有三位主角可供选择外，还可以运用联机功能来合作进行游戏，另外随着打倒敌人数量的增加，会有大量的隐藏要素等待着你。

游戏的主要卖点！

哈格、科迪、凯三位CAPCOM大人气角色在GBA上登场，游戏不仅完全移植了街机的感觉，并且加入了矿炉这个新的关卡。



19 拿破仑

厂商：NINTENDO	发售日：2001.3.21	
类型：SLG	价格：4800元	其他：——

拿破仑驰骋在战场上



操纵地图上的指挥官拿破仑，对自军发出指示，引导全军取得战斗胜利的SLG。游戏以即时方式进行，如何安全地移动不能攻击的拿破仑，并对我军发出指令，是本游戏战略的关键所在。

游戏的主要卖点！

许多历史上实际存在过的知名人物也会在游戏中登场，并且可以体验他们所发展出的虚构要素浓厚的世界观。同时游戏本身也有着正统的战略要素。

支持者就非常多，但这次也受到一些过去从未玩过这个类型游戏的玩家所支持。以往由于这种类型游戏的往往需要很多专业知识，所以很多玩家就算是有兴趣，最后还是敬而远之。但是GBA版的游戏系统与战略要素都进行了一定程度的简化，变得比较容易上手，所以他们才会沉迷于这类游戏的乐趣之中。

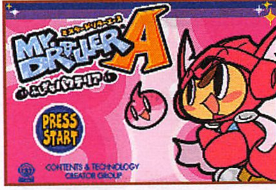




↑SFZ3虽然品质很出色，但是没有入选，体现了FTG现在的困境。

前作的评价，延续到续篇上。

第21名“恶魔城月轮”和“洛克人EXE2”等作品，都是各有其系列作品挤进前几名的游戏。另外“黄金太阳2·失落的时代”尽管未能挤进排行榜之内，但却也获得了相当的支持票数。在支持这些游戏作品



↑虽然续作水平绝不次于前作，但还是2代得票数较高。

的人们之中，除了玩过前作而继续玩的人以外，也有些人是听到周围朋友所给予的相当高的评价才会去买的。然而恶魔城却有些特殊，续篇的支持者反而比前作还要多。主要原因可能就是“白夜”比起“月轮”难度下降了不少，画面音乐也更出色，让玩家很容易就沉迷进去。



↑网球游戏在国内也很受欢迎，本次只差几票入选排行榜。

体育运动游戏在成年人中受到普遍好评

本次有多款体育游戏入选本次的排行榜，说明体育游戏对成年人有着很大的吸引力。其实成年人对于各种体育比赛的关注程度要远大于低年龄玩家，并且随着社会经验的不断丰富，对于某个专业项目也会有更深层次的理解。例如足球，不懂行的人追求的是在有限的时间中进更多的球，而对足球有一定理解的人，心中自然会有一套自己的足球理念，他们追求的是能把自己的理念在游戏中体现出来，从而获得满足感，因为那是自己足球理念的胜利。GBA版的WE能够当选本次排行第五名，正是说明了这一点，另外其实另一部作品《J联盟胜利十一人2002》也是很优秀的作品，但是由于国内玩家对于相当于我国甲A联赛的日本J联赛并没有太多的了解，所以该作未能入选本次的排行榜，实在是有些遗憾。至于SEGA的创造

20 街霸2X・重生

厂商：CAPCOM		发售日：2002.6.5
类型：FTG	价格：4800元	其他：——

不朽的格斗名作



最受欢迎的正统街霸作品，GBA版的画面和手感都是无可挑剔，同时本作的菜单等画面都有了大幅度的提高，是格斗游戏迷不可多得佳品，同时也让那些成年人有了重温当年名作的机会。

游戏的主要卖点！

朴素求实的画面，细致入微的攻击判定，高对抗性的对战模式，以及那种能让人联想起学生时代的神奇感觉。

21 恶魔城・月轮

厂商：KONAMI		发售日：2002.3.21
类型：ACT	价格：5800元	其他：——

采用靠获得卡片来提升能力的技能组合系统，是高难度的ACT。

游戏的主要卖点！

有优秀2D动作游戏所具有的可玩性，画面和BGM也与气氛很搭调。

22 洛克人EXE2

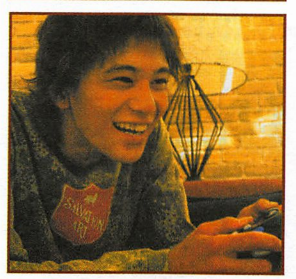
厂商：CAPCOM		发售日：2001.12.14
类型：RPG	价格：4800元	其他：——



洛克人的能力会随着跟病毒作战的方式而改变的“形态变化”系统新登场。

游戏的主要卖点！

可以享受洛克人无限变化乐趣的系列第二作。







宇宙巡航机历史

厂商：KONAMI	发售日：2002.3.25	
类型：STG	价格：4800元	其他：——



KONAMI的不朽经典射击游戏在GBA上全新登场，画面音乐等素质令人难以想象。

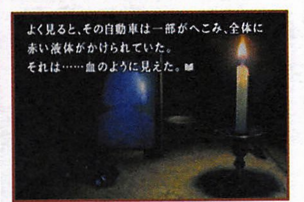
游戏的主要卖点！

游戏的开头有一段该系列的历史回顾，非常值得怀念。



恐怖惊魂夜GBA

厂商：CHUNSOFT	发售日：2002.6.26	
类型：AVG	价格：4800元	其他：——



受欢迎的有声小说之GBA版,故事发展会随图中显示的选项而产生变化。

游戏的主要卖点！

包括"神秘篇"、"间谍篇"等，能享受到多种类别的故事情节。



太空战斗机R

厂商：TAITO	发售日：2002.12.13	
类型：STG	价格：4800元	其他：——



横卷轴STG名作在GBA上复活。只要是玩过的关卡，之后都可以单独选某一关来玩。

游戏的主要卖点！

游戏中又忠实重现了当年街机版的模式。



魂斗罗

厂商：KONAMI	发售日：2002.9.25	
类型：ACT	价格：4800元	其他：——



综合了MD和SFC两个版本优点的作品，是一款不错的动作射击游戏。

游戏的主要卖点！

还记得当年的经典作品吗？赶快来回顾一下吧。

球会系列，由于其本身的定位就是大年龄玩家，再加上其在历代家用主机上的优异表现，所以入选自然是理所当然的。

有不少成年人仍然喜欢传统的卷轴射击游戏

这次有两款正统横版射击游戏入选，虽然数量并不多，且排名也比较靠后，但是这种在现今看来已经有些过时的游戏类型还是在GBA上取得了预想之外成绩，要知道，近期在PS2上发售的究极射击游戏《怒首领蜂·大往生》销量还不到2万。看来成年人还是喜欢那些自己在年轻的时候体验过的经典游戏，哪怕是把以前的作品拿出来炒冷饭。看来厂商还是能抓住成年人的消费心理，希望能有更多的经典老游戏在GBA上重新散发出光芒。



↑无数事实证明：GBA并不适合制作全3D的游戏。

格斗游戏并没有取得太好的反响

有些出人意料的是，以前曾经备受欢迎的格斗游戏本次只有一款入选，排名也不是很理想。原因很多，可能主要原因是由于成年人大多是自己一人玩游戏，所以体验不到格斗游戏最本质的乐趣—对战，加上联机稍显麻烦，所以格斗游戏在GBA成年玩家中反响一般也是很正常的。

成年人要以自己的喜好

来做选择。

回顾到此为止的排行榜，应该可以从中了解到获得成年人支持游戏的倾向是：可轻松玩的软件、可享受思考乐趣的软件、以前的经典系列作品等等。这些游戏，每一款都是实际玩过的人给予高度评价的优秀作品。就请各位务必在此之中挑选出自己喜欢的游戏来玩玩看吧！

编者的话

这次的评选得到了国内广大GBA玩家的全力支持。细心的读者大概已经发现了，有很多GBA的优秀作品都没有入选本次的排行榜。本次评选的是成年人喜欢的游戏，所以诸如《星之卡比》和《传说的斯塔菲》这样的卡通化游戏没有入选也是很正常的事情。其实类似这样的评选只能对玩家起到一个参考作用，自己到底喜欢什么游戏还要请你自己拿主意，所以不要为自己喜欢的游戏没有入选而感到失望。不过相信本次推荐的30个游戏里面，一定会有你感兴趣的作品，如果你有机会把这些游戏都体验一下的话，说不定会有能改变你一生的游戏出现。

看看自己，现在也快要告别年少无知的少年时代，虽然对游戏还有浓厚的兴趣，但是由于工作生活等各方面原因，空闲的时间越来越少。不过趁着工作休息忙里偷闲玩玩GBA倒还算是一件很有乐趣的事情。MASCAR现在还没有入手GBASP，不过在临近截稿的时候花了400元入手了《恶魔城·晓月圆舞曲》的正版卡带，她将陪伴我度过北京那令人厌烦的5月，也算是在“非典”时期对自己的一种关爱。



超级马里奥A2

厂商：NINTENDO		发售日：2002.12.14
类型：ACT	价格：4800元	其他：——



一款包括了SFC“超级马里奥世界”和骨灰游戏“马里奥兄弟”两部名作的超值合辑。

游戏的主要卖点！

由于路易的操作感有所改变，所以就算是玩过SFC版的人也能找到新的感觉。



高级战争

厂商：NINTENDO		发售日：2001.3.21
类型：SLG	价格：4800元	其他：——



卡通风格的战略游戏，以未来虚拟世界为主要战场，各种武器的设定给人一种轻松的感觉。

游戏的主要卖点！

画面风格虽然是卡通化，但是依然具有高深的战略性。



三国志

厂商：KOEI		发售日：2001.11.30
类型：SLG		其他：——



根据SFC“三国志Ⅳ”系统改编的GBA作品，可以制作新武将。

游戏的主要卖点！

具有不损及原来魅力的战略性，能让以往系列作支持者也认同。



魔法假期

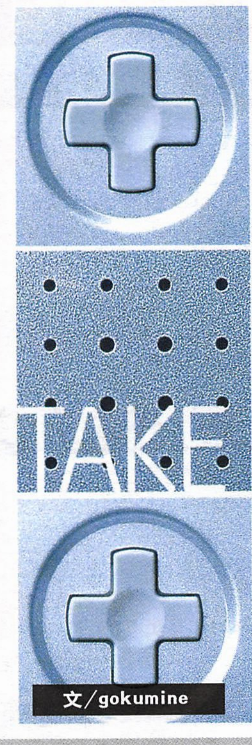
厂商：NINTENDO		发售日：2001.12.7
类型：RPG	价格：4800元	其他：——

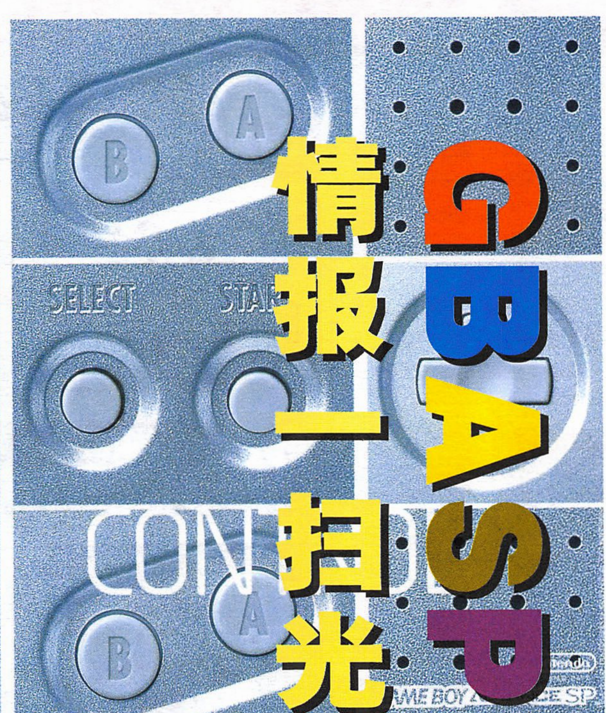


跟15位魔法学校的同学们及异世界的精灵们一起展开冒险的RPG。

游戏的主要卖点！

具有随精灵属性改变能力的魔法系统，战斗的战略性和战术性很高。





GBASP情报一扫光

文/gokumine



于今年2月14日发售的GBA改良型掌机GBASP，以破竹之势迅速席卷全球，销量增长迅猛，成为当前最热销的主机之一。而在国内，SP的相关选购以及问题也是近期焦点所在。特别是许多配件厂商借机大量制作相关周边，市场活跃异常。本次我们就借掌机专刊之机，为大家全面详细的分解一番，力求使玩家在购买之时有据可查，起码有个大致的了解。

首先我和大家谈谈购买这个环节。随着货源的不断充足，GBASP的价格在“疯狂”的下跌，持币观望的玩家应该不在少数——希望以更少的价钱买到自己心仪的主机。因为现在卖主机，因此知道内部的一些行情，现在GBASP出售价格基本在900左右，我那里现在是930。

而现在很多地方的广告售价或者店面售价已经有7、8百多的，相差的为何如此的大呢？其实这个价格是有问题的。900左右的这个价钱商家已经没有多少钱可以赚的了，怎么能有更低的价钱呢？按照任天堂的官方售价12500日元的售价计算（进货实际价格虽然要低，不过要将路费要算上，走私一般携带的也不多，回来批发要赚一部分，



放到零售商手中他们也要赚钱的）也将近900啊，难道商家在赔钱卖吗？当然不是了。原因就在下面——通过更换GBASP的配件！！！

首先就是更换SP的电池，换这一块电池后机器价格大概可以下降将近100左右。GBASP里面的电池就是手机锂电，仿制不是什么困难的事情，而且电池也是在国内生产的。原装的是3.7V的600毫安时的，日版一般是白色，上面的文字竖着写。亚版为兰色的，文字是横着写的。都是写着日本字的电池（不过也是在中国制造的）。上面印有GBASP标志和任天堂的商标。换装的有种是700毫安时的很容易识别；另一种就是仿制的，十分相似，只有和正品对照才好鉴别，不同的地方是左上边多了一个单词“for”。遇到这个也好辨别，最难的就是现在已经出了一模一样的了，大家一定会很头痛的，看是很难看出什么不同了。那



亚洲版电池

么大家还是最好仔细看后面螺丝是否有划伤，如有坚决不要（以防万一）。另外就是试一试时间，在满电的情况下看是否有10小时（开灯），现在换装的电池一般这个测试只能维持6小时左右的时间，不过就是很麻烦的说。假冒的电池基本上是兰色的，白色的目前还没有见到，不过也要提防。还有就是换充电器（这里不是说220V的就是换的），把原装的充电器换成组装的，原装日版110V的充电器有过电保护，大家就算误插在220V的电压上也不会烧毁的。我这里有个玩家买了以后回家就插上220V电充了一晚上，第二天过来找说充电不能，一问才知直接插220V，本以为是烧了，劝其换充电器，可不想在110V电源上插好一试，居然一点问题也没有，机器也充电了，可见充电器的质量相当的硬朗！更换的充电器就没有这么幸运了，不过一般换的好像是亚洲版的多。对于日版的机器，也千万不要相信老板好心说把你的110V给改成220V的给你省了变压器钱的说法就是了。

现在220V的充电器是应该对应台湾的亚洲版本，里面的说明书也应该是繁体中文，不过早期的因为时间原因有部分虽然充电器是220V的电压，但是说明书没有更换成繁体中文的，还是日文，现在买的基本应该没有这个问题的，除非是存货，应该也很少了。大家也不要在乎是哪里的版本，就是现在任天堂官方主页上的宣传照片都写着“中国制造”，所不同的就是后边编号和充电器不一样罢了，没有这个版本比那个版本好的说法的。

上面说了购买的一些建议和注意事项，下面我就对GBASP这款主机做一些个人性质的评价。

玩家喜欢GBASP的地方无外乎前光灯和折叠。个人认为对于这款主机的外形设计，任天堂终于从SONY那里学了一手——顺应潮流。如果不熟悉这个东西的人一定不会以为这是游戏机吧，就是让不玩游戏的人也对其产生兴趣而购买。对于已经入手GBA的玩家而言不仅外形是个诱惑(真的能吸引不少人的眼球），前光灯的设计大大弥补了GBA屏幕太暗以至找不到合适的光线将无法看清屏幕的地步。但是，这也不是就很完美的东西，甚至可以说是差劲（大家不要飞砖头啊）。

我这里说的是针对玩家来说的，对看到外表喜欢后而购买的人例外。首先就是外形，SP的变动无疑不是动了大手术。为了有个漂亮的外形而牺牲了玩家的手感，任天堂的主机手柄拿着都是最舒服的，只有SP是个例外。再玩一些动作游戏的时候真的是很别扭，为了方便折叠按键都进行了凹入设计，而且还并不是很突出。选择、暂停设计在最下端，游戏中快速按时也不是很舒服……

前光灯的设计还有些可圈可点的，不过由于液晶屏外挡板的材质，在不开灯的时候经常是因为反射到其他画面而看不清屏幕，在耐磨上倒是提高了，现在不玩游戏时要把机器折叠起来的，磨损基本上可以忽略了，不过外壳的磨损就有些说不过去了。

下面说说耐用性。对于掌机这东西是要到处玩的，玩家不会端端正正的坐在家里像玩用主机那样。因此掌机就有了对耐用性的要求。首先就是抗摔。如果记忆好的玩家也许还记得原先《GB特辑》的一篇《横井物语》的漫画，里面曾经提到过GB在完成时的测试从任天堂的大楼山扔下来的画面，就是有夸大的意思大家也会对“砖头”机的厚实而赞叹。GBA很好的继承了这点，测试也是从1.5M的高出做自由落体实验100以上，让任何部位都有过全面的着地实验。最后做出了现在这种即使内部零件摔坏，外壳也不会有问的机器。我的机器也摔的到处有伤，却也没有出过问题就是这个原因，同时也是为什么采用塑料挡板的原因。SP就没有这么幸运了，首先外形的设计为卖点就大大的降低了耐用性，翻盖设计很时尚的东西，大家买手机基本都是翻盖，有一个问题也应该清楚，手机最容易坏的也是翻盖机（尤其是上翻的）。液晶屏的排线是经过折叠轴连接到主板上的，SP也不例外。由于经常的折叠，排线自然容易断掉，而修理办法就是换这个的整套的屏（换排线风险大赚钱少），对于行货来说很容易修理，就算我们也很容易换，但是一块屏幕的价钱一定让您咋舌，这还要说是否能买到。修理排线就更不可能了，基本上是说无法把断掉的线连接上，想换新的更是不好找，因为排线是对应

屏幕的。总之抗摔能力大大下降，万一有个闪失也许爱机就西游了。

除了这些大的隐患要注意外还有烦人的——掉漆。由于SP不像GBA那样有半透明的机型而全是采用不透明的外壳喷漆，就连官方都说如果保护不好很容易脱落。而且也没有GBA的喷漆耐用。还有听有人说开灯的情况下长时间游戏会因为温度过高而使液晶流下永久色斑，这种情况倒是没有遇到过，虽然屏幕的前光灯会发热，但只要不在通风条件很差的地方（比如被窝），就不会有问题，一般液晶的工作环境是0-40℃，只要不违背说明书使用就不会出现这种状况的。

总之，GBASP给我们的惊喜不小，麻烦也不少（因为定位有钱的青年人而不是小孩子的原因吧），就像天师说的："GBASP也不是神仙"一样，他并不像大家想象的如此完美。建议有条件的玩家若要购买，不要丢掉手中的GBA，买后自



己自能体会其中的差别……

在笔者截稿的时候听到说GBASP已经有了翻新机器。我的天，没想到吧，连我都吓了一跳呢，速度很快啊。真的是对JS佩服的五体投地啊，也真难为他们了。现在GBASP这台游戏机都快成了一个"问题机"了，怪就怪我们没有一个正规的游戏市场吧。

GBASP硬件全接触

——GBASP与GBA本体对照——

产品名称	GAME BOY ADVANCE SP	GAME BOY ADVANCE
液晶	反射型TFT液晶（内有前光系统）	反射型TFT液晶
画面尺寸	40.8mm×61.2mm	
解析度	240×160点	
表示能力	32000色	
CPU	32bit RISC-CPU＋8bit CISC-CPU	
记忆体	32KB WRAM＋96KB VRAM（CPU内藏） 256KB WRAM（CPU外部）	
音源	扬声器、耳机插口※1	
通信机能	GAME BOY ADVANCE专用通信线，4人连接可能	
使用电源	内置锂离子充电电池	5好干电池×2、专用充电电池、专用AC变压器
电池使用时间	开灯使用10小时（充分充电时） 关灯时使用18小时（充分充电时） 充电时间：大约3小时（从完全空的情况到充分充满）※2	5号干电池：大约15小时（碱性电池） 专用充电电池：大约10小时
最大耗电量	约1.6W（充电时）	约0.6W（游戏时）
外型尺寸	长84.6mm×宽82mm×高さ24.3mm（折叠时）	长82mm×宽144.5mm×高さ24.5mm
本体重量	约143g（包含内置电池）	约140g（包含干电池）
对应卡带	GAME BOY ADVANCE专用卡带 GAME BOY COLOR对应／专用卡带 GAME BOY用卡带	

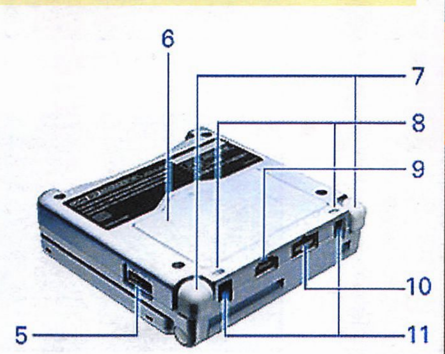
※1　GAME BOY ADVANCE SP在使用耳机时需要安装转换插头。

※2　充电电池根据使用的频率不同，500次充放电以后使用时间大约是最初时间的70%左右。

——GBASP与GBA本体对照——

1	前光灯按键	通过按此键实现前光灯的开、关/可以在游戏中操作
2	电源指示灯	在电源充满时使用中为绿色，在电量不足的情况时变成红色
3	充电指示灯	在进行充电过程时此灯为橘色，充满电后会自动熄灭
4	电源开关	开关机器电源
5	音量调节	调节音量大小（由原先的齿轮盘变成现在的3档直推式了）
6	电池盖	里面为专用的锂离子充电电池
7	L　R键	游戏操作时使用的部分按键（变的很小了）
8	皮带勾圈	在左右分别各有1个，可以连接挂带
9	外部扩张接头1（EXT.1）	通信连接线等周边的连接口
10	外部扩张接头2（EXT.2）	专用充电器和耳机转接器的连接口（两者不能同时使用）
11	周边机器固定沟	用于其他周边的固定（目前尚无次周边）





GBASP全款式一览



▲玛瑙黑　▲铂银　▲兰色



▲橙色。庆祝“口袋妖怪”5周年的口袋妖怪限定版主机。4月25日推出，售价12500日元

下面是……

令人触目惊心的SP疯狂拆改肢解show

未满18岁者切勿模仿，请爱惜自己的GBASP。

不拆不知道

GBA SP全分解图 心狠手辣一拆到底



■GBASP首发日的3款机型，喷漆很有金属质感，看起来很大气，但是用长了时间会掉就很让人头痛了。



■GBASP的背面大特写，大家可以看见机器名牌上写的"made in china"字样，下边的部位就是电池的存放位置。



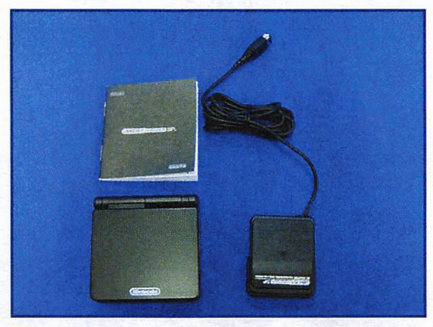
■打开电池盖子后，可以看见电池的本体，虽然写着“日本国内专用”但是同样是中国制造的。



■这是GBASP的换用充电器了，做工没的说，拥有过电保护，不会因为电压问题而烧毁，目前也有假冒的了。



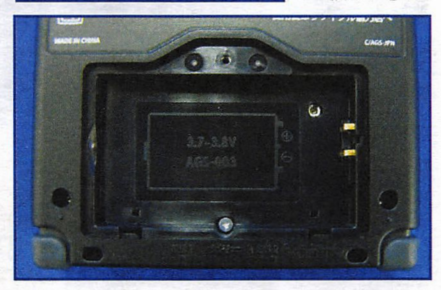
■这个就是黑色SP的外包装特写，盒子大小基本和图片差不多，很小巧的，里面收入GBASP本体+说明书+充电器。



■盒子内部收入的全装备，由于里面很紧凑的放在一起，很怕碰。没有GBA的盒子那样结实。

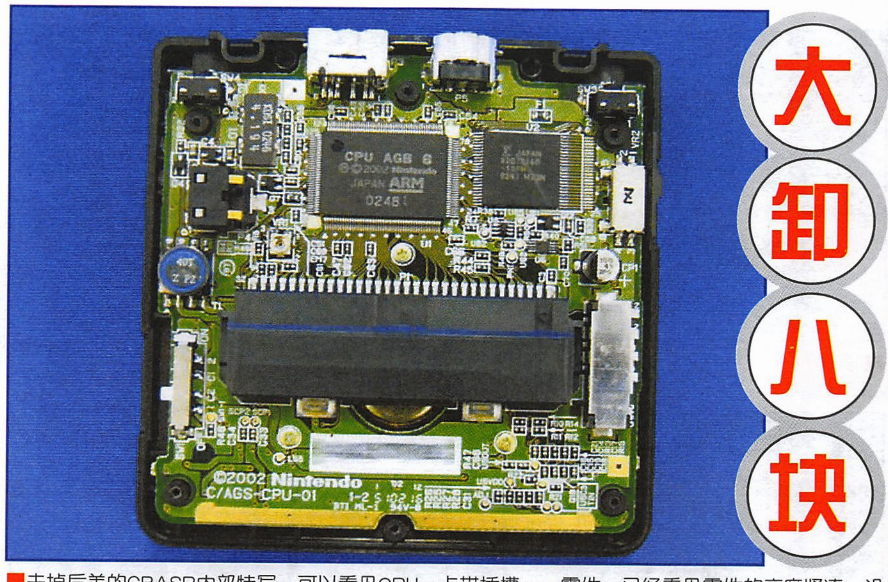


■电池取出后的特写，JS就是更换这个东西了。电池为3.7V的600毫安时锂电池。从颜色看是亚洲版本的机器电池。

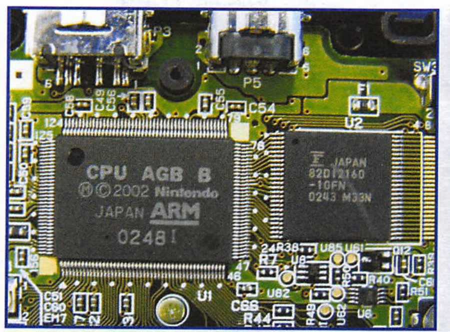


■取出电池后的电池仓，里面可以看出机器的电压范围是3.7~3.8V，比GBA的电源要高出不少。

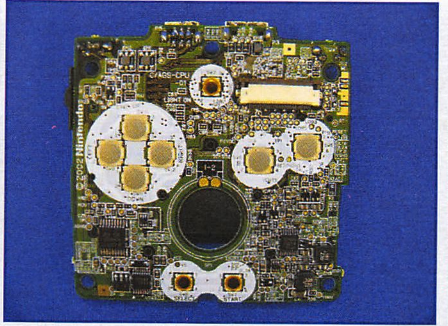
大卸八块



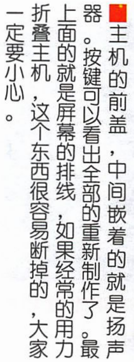
■去掉后盖的GBASP内部特写，可以看见CPU、卡带插槽……零件，已经看见零件的高度紧凑，没有什么空余地方了。



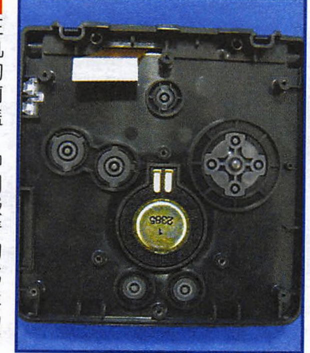
■GBASP的心脏——CPU的大特写，和GBA没有区别，还是原来的样子。

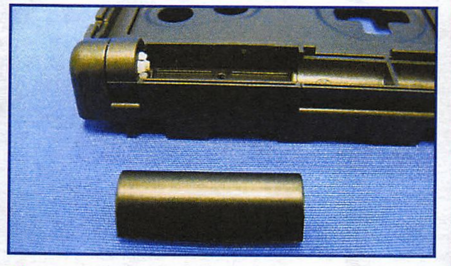


■这是主版的正面图片，可以看出所有按键都是重新制作的。A、B键上面的白色东西就是连接屏幕的卡槽，中间的圆洞为扬声器的放置处，从电路版上看换成了接触式的，而GBA是电线焊接的。

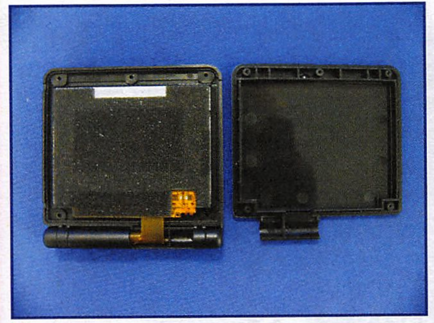


■主机的前盖，中间嵌着的就是扬声器。按键可以看出全部的重新制作了。最上面的就是屏幕的排线，如果经常的用力折叠主机，这个东西很容易断掉的，大家一定要小心。





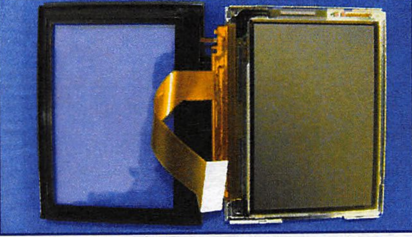
■GBASP的底盖和上盖的连接轴，屏线就是在这里穿过去的，和手机的设计基本上相同。



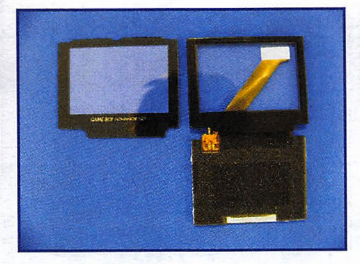
■打开的上盖，为了保护液晶屏幕而特意加了一层防震海绵。



■连同前面的保护面板一同取下的屏幕，大家可以清晰的看见反射的倒影，应该是玻璃的，在不开灯的情况下画面可以说还不如GBA来的好，反光太厉害了。



■这个就是液晶屏幕的本来面目了，虽然机器价格不是很高，如果这个东西坏了的话价格绝对不会便宜，一定要好好的爱惜。



■这3个分别是镜面保护面板、一层连接垫（应该这个是用于反光用的），下面的是液晶屏幕。



这个就是全部拆开以后的所有零件图片

利用三页为大家详细分解了GBASP每一个相关的部分，对于大家认识SP的内部构造有很大帮助，在这里还要提醒广大玩家的是，自己一定不要随便拆卸。

GAME BOY ADVANCE®
SP



■文/gokumine

GBA发售以来不管是官方的还是非官方的周边都是层出不穷，下面我就为大家进行一下汇总的介绍。本文收集到的周边配件基本上囊括了目前市面上的产品，同时也是给大家一个购买的参考，也让您见识一下商人的头脑——您想到的、想不到的他们都想到了。

GBA发烧周边报告书

任天堂官方周边机器



GBA（SP）专用通信电缆，用于主机间对战或者交换信息。最大支持主机本体4台进行连接。扩展了与人同乐的趣味，大大增加游戏性。

售价：1400日元
发售日：2001.03.21



GBA专用充电电池套件，使用能进行快速充电2小时，而能使用10小时的高性能电池组，大大减少电池带来的不必要麻烦。而且电池和充电器可以分开出售。

全套售价：3500日元、电池1500日元、充电器2000日元
发售日：2001.03.21



GBA专用AC变压器。由于GBA的设计是没有专门的通用AC变压器接口，因此为了方便在家中使用而特意发售的专用变压器套件。使用时需要借用电池仓。

售价：1500日元
发售日：2001.03.21



GBASP专用耳机转接器。因为GBASP的高度集成，使得耳机插口不得不和其它端口共同使用，如果要想享受耳机的立体音效就不得不再破费了买这个东西了。

售价：500日元
发售日：2003.02.14

任天堂官方认可周边



售价：2680日元
发售日：
2001.03.21（黄色） 2001.12.21（紫色限定版）
2002.04.26（青色限定版）

这个是GBA专用放大镜，并且附带内置小灯泡。不仅画面可以放大1.2倍，而且在晚上也可以轻松的游戏了。







售价：2200日元
发售日：2001.12.23

采用最新开发的白色LCD作光源的照明灯，光源采用交叉式使得画面在夜晚变的更加自然。该周边采用内置2节5号电池的设计，可以连续提供15小时光源，绝对够玩家使用的了。



售价：3800日元
发售日：2002.12.06

GBA首次发售的外置记忆扩充卡。可以提供游戏存储空间，一般对应专门游戏(如《RPG制作工具GBA》）的存储，使用时需要和白色的写卡器一同使用。






售价：1800日元
发售日：2001.12.20

这个灯的最大不同就是可以不用电池，直接取自GBA本体电源，同时由于延伸臂的设计可以自由弯曲，因此可以更好的调节光源角度。



售价：9800日元
发售日：2002.11.15

简单一点说就是GBA专用的录放机，可以实现普通录音或者通过AV线材连接收音机或者其它音乐节目。不仅可以录制自己喜欢的曲子，还可以随时的卡拉OK。目前只有此两种颜色。

由于GBA与GBASP在周边上大部分是通用的，因此我们在文章中会注明。除了任天堂官方认可的产品和日本周边厂商生产的以外，本文还收录了目前市面上可以买到的几乎所有的GBA手边配件，便于大家查阅。

任天堂官方认可其它周边



售价：500日元
发售日：发售中

通过固定在GBA主机上沟槽上的保护盖，虽然设计简单，但是可以很好的保护GBA的屏幕不被划伤。安装非常简便，而且预留有通信端口的位置。





售价：500日元
发售日：2001.11.10

贴在GBA后面的防划胶，背面有两种不同的样子，供不同玩家根据自己的习惯选择平面带突起球的或者整个突起的。





售价：980日元
发售日：2001.12.08

GBA的外套。可以说是对按键的调整而制作的，摇杆可以实现360°的旋转，AB按键也是经过了加大处理。而且为了便于装入和取出采用了旁开式设计。



售价：680日元
发售日：2001.12.20

附带GBA吉祥物模型的专用吊带，没有什么太大的其他用途，只是装饰罢了。




售价：780日元
发售日：2001.12.15

附带游戏〈转转棒〉的吉祥人物库鲁铃和兔老师的GBA吊带。材质本体可以承受20KG的重量（很多余的设计）。



售价：1280日元
发售日：2001.08.08

GBA样式的手提箱(附带背带)。不仅可以收入GBA本体，而且可以同时收入通信连接线、游戏卡带若干和备用电池一对。是外出携带的好工具。




售价：880日元
发售日：2001.08.01

采用硬质透明塑材的GBA收容箱，和上面不同的是采用双层设计，同样可以收容GBA本体、通信电缆、卡带和备用电池。




GBA收纳箱。可以整整齐齐的将GBA、卡带、通信电缆……相关配件一起收纳起来。就不会遇到因为乱放而找不到的情况发生了。非常实用的东西。

售价：1850日元
发售日：2001.07.23




售价：300日元
发售日：2001.11.10

由于GBA卡带在出售时没有了以前GB那种"外套"，因此这种周边就来的相当实惠了。可以更妥善的保护您的卡带。



售价：350日元
发售日：2001.12.08



4体装的GBA卡带盒，对于装着几个常玩的游戏携带很方便，而且本体能更好的保护卡带，能耐一定冲击。



6盒装的GBA卡带整理盒不仅可以收纳卡带，还可以相互连接在一起便于放置、整理。

售价：680日元
发售日：2001.12.10



专门为大人设计的GBA皮革专用收纳盒。因为采用简易的覆盖方式，因此能很方便装入和取出。

售价：1600日元
发售日：2002.04.25



售价：800日元
发售日：2002.04.25

采用人造皮革制作的全包裹式GBA外套，按键部分采用镂空设计，可以不必取出主机就可以随时随地的进行游戏。

售价：1980日元
发售日：2002.12.12

超COOL的GBA防水外套。大家可以不必再为了在水坑旁边、滑雪场或者露营时的携带而担心了。它可以很好的保护您的爱机不受进水的危害。不过需要特别注意，千万不能在澡盆、水坑、海里、温泉等地直接浸泡在水中使用。






售价：5800日元
发售日：2002.12.01

GBA读卡器。可以通过读取专门卡带上的条形码来经过简单处理，在GBA上实现玩小游戏或看动画的效果，很有创新的东西。

任天堂非官方周边



GBA的合体周边，把小摇杆、照明灯和把手外套综合到了一起。头部的下灯可以进行90度的调节，可以连续使用20小时。

售价：25元
发售日：发售中



GBA的合体周边，把小摇杆、放大镜照明灯和把手外套综合到了一起。灯头可以使用20小时。

售价：35元
发售日：发售中



GBA的保护外套。使用部位全部采用镂空设计，安装好也不用因更换电池或卡带而重新取出GBA，同时还附带背带。

售价：12元
发售日：发售中



售价：18元
发售日：发售中

可上下三段调节、可90度水平调节、灯头可120度调节、采用低功耗的(25毫安)、LED白光照明灯、两节AAA电池约可使用20小时、全密封高周波包装。



售价：28元
发售日：发售中

保护盖和台灯的合成体，小灯可以调节，能连续使用20小时，很实用。



售价：38元
发售日：发售中

放大镜、保护面和台灯的合成体，不同的地方在于放大镜可以调节，采用的是抽拉式的。



售价：38元全套
电池25元
发售日：发售中

GBA的大容量充电电池，直接扣在GBA主机背后，电池和后盖为一整体，不过由于电池容量关系使得比较中庸。可以使用9-10小时。



售价：48元
发售日：发售中

仿官方的充电电池，同样采用大容量电池设计，直接卡在电池仓的位置，可以使用8-9小时。



售价：20元
发售日：发售中

GBASP的专用耳机，转接头和耳机的合成物。很是方便玩家，不过要是坏了的话就要全丢掉的说。



售价：25元
发售日：发售中

GBASP的外包装套，可以把GBASP放到里面，然后拉上拉锁。能很好的保护SP那脆弱的外壳和漆皮。



售价：35元
发售日：发售中

GBA的屏幕镜面，对于划伤严重的玩家可是福音，采用透光度很好玻璃制品，不过要小心摔了的说。





售价：60元
发售日：发售中

SP备用电池，因为是手机电池因此很快就有了仿制品，不过根据使用反映来看时间比原装电池少很多，不过GBASP电池起码能用2年以上，这个只能是给JS提供掉包的机会罢了。



售价：——
发售日：发售中

GBASP帖膜，对于这个真的是很不感冒，如果大家要贴这个，不妨去手机修理或美容的店铺上手机专用的高档帖膜。

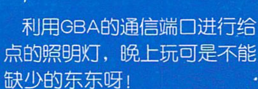
售价：500日元
发售日：发售中

这个东西是GBA的按键，可以安装在GBA原先的十字按键上，使得操作性变得更好。



售价：500日元
发售日：发售中

这个是GBA的屏幕贴膜，和国产不同的是她可以很好的保护我们的视力，可以减弱强光的反射，降低紫外线同时还会防止屏幕划伤。





售价：500日元
发售日：发售中

利用GBA的通信端口进行给点的照明灯，晚上玩可是不能缺少的东东呀！



售价：500日元
发售日：发售中

对应GBA立体音源输出的耳机，享受更美妙的GBA音源。



售价：不详
发售日：发售中

这个目前国内还很少见，就像手机一样的外壳，根据玩家的喜好更换不同的外壳，让自己的GBA变得很有个性！



售价：330日元
发售日：发售中

GBA的数码摄像头，照片解像度640*480，最多储存26张照片。采用USP连接电脑导出相片。支持自动调光，很好使用的东西。

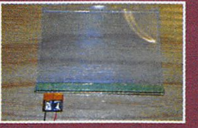




售价：480元
发售日：发售中

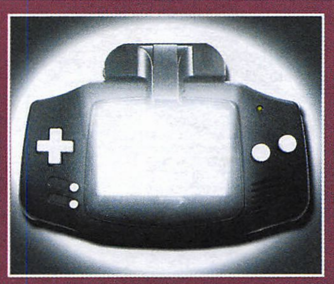
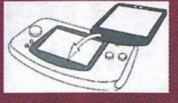
GBA的超级外设——电视调频接收器。虽然是能接收电视的东西，不过本身的天线并不是很争气，需要连接有线电视网才能有好的效果。构思很好，不过需要重新设计，不然外出带着基本就是累赘。

这个就是GBA的超级配件——背光板。效果还不错的说（不要和SP相比），可以让GBA玩家减少很多的麻烦，不过安装起来很麻烦，不适合所有人自己装。使用时耗电也是很小的，基本在总耗电的10%左右。



售价：25美元
发售日：发售中



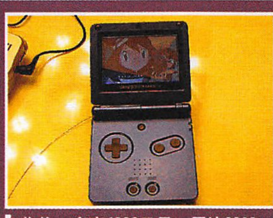




采用从主机本体取电的GBA前光系统，安装的时候需要换上专门的屏幕前板，可以调节亮度，是目前GBA上最小巧的外置光源了，又由于采用GBASP式的前光灯，大大减小了反射的麻烦。



售价：4980日元
发售日：2002.12





售价：全套4800日元、周边2800日元、空白卡2000日元
发售日：2003年年末

日本am3公司推出的GBA多媒体周边，通过SM记忆卡来实现看动画听音乐的功能，虽然这些功能我们已经能实现了，但是就画面上的图片而言，相差的效果不是一点，最大播放24分钟影像或4小时左右纯语音。不过开始的空白卡只能通过专门店铺烧录或者买专门光盘自己烧录，还不对应个人制作是个最大的遗憾。





售价：99美元
发售日：预计年内

SongPro即将推出GBA外设"SongPro Player"，玩家可以使用GBA或GBC来播放MP3、WMV音乐，播放的时候还会在GBA的屏幕上显示画面，该硬件还支持文本、图片等格式，可谓功能很强大，但是个头也大。



Gemini Industries开发充电器周边Solar Pak XP，它可以藉由吸收如日光或四根日光灯灯管的光能来储存转化成电能，让玩家的主机的电力永远不会枯竭。

售价：29.99美元
发售日：预计年内



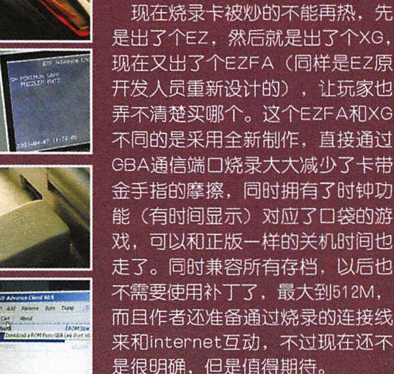
aJile Systems公司公布的一款让GBA对应Jave的新周边JAM Interactive Device，通过USB连接线就可以和电脑连接下载对应jave的游戏或者音乐。对喜欢GBA又熟悉jave的朋友可能是个好消息。

售价：不详
发售日：不详



美国柯达和三洋共同开发中的有机EL Display显示器，有比原GBA主机反射型液晶对比更高、画面更清晰、视角更广、反应速度更快的优质表现，但是尚有消费电力与寿命等问题无法克服，是让人头痛的，各有优缺。





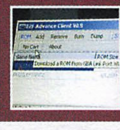
售价：460(128M)
发售日：2003.04.07

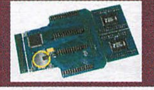
现在烧录卡被炒的不能再热，先是出了个EZ，然后就是出了个XG，现在又出了个EZFA（同样是EZ原开发人员重新设计的），让玩家也弄不清楚买哪个。这个EZFA和XG不同的是采用全新制作，直接通过GBA通信端口烧录大大减少了卡带金手指的摩擦，同时拥有了时钟功能（有时间显示）对应了口袋的游戏，可以和正版一样的关机时间也走了。同时兼容所有存档，以后也不需要使用补丁了，最大到512M，而且作者还准备通过烧录的连接线来和internet互动，不过现在还不是很明确，但是值得期待。





一款名为GameWallet的GBA烧录卡，采用的是SM记忆卡为存储媒体，虽然更换起来很容易，但是周边可是吓人的大，一般人恐怕不会接受这个东西，因此在市场上也基本看不见它的踪迹。总之就是没有竞争力。





这是XG2第一版设计样本图片，据说支持的有存档、有时钟功能、可以给游戏记时、支持硬件热启动……不过这些都是书面的，我们目前还没有看见产品。不过卡带的样子不清楚，没有相关图片。

售价：未定
发售日：未定







给大家介绍一个超级变态周边，除非是超级的发烧友才会买的东西——GBA赛车方向盘。虽然做工是没的说，用这个享受GBA画面的赛车游戏也未免太那个……有钱的买个摆在家里一定很引人注目的。

搜索了众多天后网罗了这五十多种的相关配件和周边，可以说已经够全面的了，也够玩家挑选购买的了。其实弄这个的目的就是给玩家一个见识的机会（不过有的玩家也许早就知道了），同时也是对GBA周边的一个汇总的整理，给玩家更多的挑选空间，有更多的参考。

外接音源端子装备便于游戏适合手掌的外形

绝不仅仅是充电器SP充电器

滑动式装卸设计



外接音源端子装备
便于游戏适合手掌的外形

单触式充电





外接音源端子装备　便于游戏适合手掌的外形　单触式充电



■单手即可完成和AGBSP本体的插拔。可以单触式充电。
■充电同时可以使用耳机端子装备，让玩家享受音效感更强充满魄力的游戏方式。
■更加便于携带适合于人体手掌形状，即使在充电中也可以同时游戏。而且也可以进行卡带的插拔。

日本专用　内装■机体1台（CHS－001）·橙白相间　■说明书一份

SP充电器登场!!

GBA超频改造

本文中的改造方法有一定危险性，请动手能力差的玩家不要尝试。另外，GBASP属于高精密机器，如果没有思想准备的玩家，也请不要自己动手。

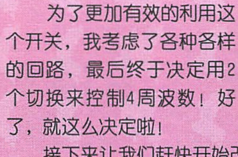
作为比GBA更高一级的GBASP终于发售了！

SP不仅装置了背光灯，改头换面变成更易携带的折叠外形，更可使用充电电池！

喜欢小巧玲珑的东西的人绝对不能错过！但是像我这样平时玩惯了改造后以平时的1.5倍速运转的GBA即使变成1倍速都无法忍耐！不管画面再怎么漂亮，外形再怎么时尚，实用性仍然是最重要的一点……

所以，从我购买SP的第一天起我就决心要超频！

但就在准备动手的时候却碰上了很大的问题。对！就是内部空间问题。由于SP是折叠型的，到底它狭小的内部空间能否装进改造的元件呢？为此我头痛不已，不过马上就被我想出了对策。



专门用来对付SP的秘密武器，只有同类产品三分之一体积的超小型晶体。

右面的那张图的左侧是普通的晶体，左边的是这次所使用的晶体。

我想“这么小SP大概可以安得下了吧！！”近来这种超小型晶体已经逐渐成为主流，所以在一般的电子元件店应该就能买到。这次我们要准备好1.2倍、1.5倍、1.8倍3个重要的内脏！

另外大家还要从各式各样的开关中挑选出一个最合适的，由于要用在SP上，当然也是要越小越好了。



我们所需要的开关是普通的2回路切换开关，但是要有6只脚的（汗）。只有6脚开关才能同时将左右接点同时切换。

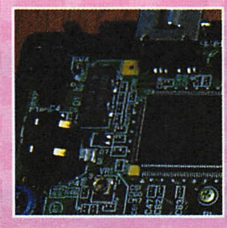


为了更加有效的利用这个开关，我考虑了各种各样的回路，最后终于决定用2个切换来控制4周波数！好了，就这么决定啦！

接下来让我们赶快开始改造吧！

首先使用特殊的Y字改锥打开机体。

打开后找到我们进行超频改造的电路板，在机体下部的内侧。





从图中大家应该已经感觉到了，SP的元件密度相当高。右图中SP的晶体和GBA一样都是4.194MHz。左侧的脚部增设了晶体插座。

虽然第一次看到内部结构我就想“完全没有空地方嘛！！”但是仔细研究一番后，觉得如果砍掉一点元件应该还可以勉强装下。一次次的试装失败后，我终于决定好了在哪装晶体。

决定好后，接下来就要开始先装回路了。

按照事先画好的回路图把元件一个个装好。装是装好了，不过最后作出来的东西可就……



最后，千万别忘了用橡胶覆盖好接点防止漏电。如果时间充裕的话，再用万用表把整个回路测试一下。不过我

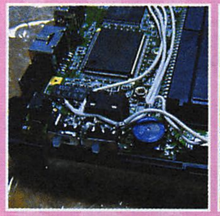
就没测试（苦笑）。

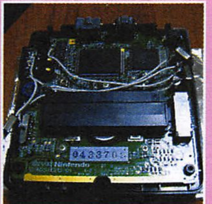
接下来把上图中回路两端焊到机体晶体的插角上，焊的时候一定要非常小心。如果周围的元件被烧焦的话…可太恐怖了。

焊接完毕后，就开始决定放晶体和开关的位置，上图就是我最后的决定。

右侧的照片着重扩大了开关部分，安装的时候一旦发生了短路就太可怕了。（汗）安好后，再装上电池试一下有没有问题。

确认各周波数正常后就可以盖上盖子了！！





这里需要注意的一点是CPU附近的压力问题。只要有一点点压力，可能就会停止运作。我光是调整这个就浪费了整整1个小时。最后加工时记得要避开晶体管，避免增加它们的压力。

在加工开关附近的机体时要格外慎重。





为了做起来容易，我事先准备的开关就稍微大了点。（汗）用双面胶或万能胶将开关固定在机体上，一定要非常非常牢固才行。如果安的不牢，开关个几回后可就…（我最讨厌开开关关了）

好啦…经过各种辛苦，在我顽强的精神下地狱调整终于结束了！！

GBA超频问答

Q．超频使用的crystal的周波数要使用多少的才合适呢？

A．GBA本身的crystal的周波数是4.194MHz，以此为基准计算就OK了。例如如果是2倍速那就是8MHz，如果是1.5倍速就是6MHz。

Q．如果已经启动了超频，是否可以在游戏中切换速度？

A．可以。但是如果是以1倍速启动的就不能切换成。要是以1.5倍速启动的话，就可以调成1.3倍速或者2倍速。但如果一旦切换成1倍速就不能再改变了。

Q．有没有超频后就无法存盘的游戏呢？

A．在1.5倍速下似乎有某些游戏的确无法存盘。如果碰到无法存储的情况，只要调到1倍速以下再存就可以了。为了预防1倍速以上无法存盘的情况出现，所以保持0.9倍速大概是最便利的。

Q．如果使用FA连接程序等的烧录卡是否无法超频呢？

A．在1.5倍速以下应该都可以对应。但是也有某些例外的游戏无法超频。像使用GBAutil等工具就有可能这样。

比起256MPro卡，还是128MTURBO卡的耐超频型比较高。确认PocketNES后，256MPro还是对应1.5倍速比较稳定，128MTURBO则可以正常运作。另外，跟卡带所消耗的电力也许也有关系。

Q．一旦超频声音也会加速这是否正常呢？

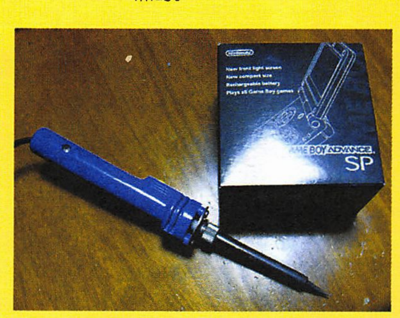
A.正常。一旦超频声音也会加速。让声音保持一倍速的方法……恐怕到现在还没有人想出来……

Q．如果是需要使用内藏时钟的游戏一旦超频，是否能够正常游戏呢？

A．由于时钟机能是固化在卡内的，所以即使超频也能正常游戏。不过如果使用的是烧录卡时钟机能有可能就无法运作。

Q．改造加工机体时最好使用什么机器呢？

A．雕刻刀、镊子、电烙铁、雕刻刀以及锉刀、改锥等，只要用得顺手就行。最好是锐利一点的。



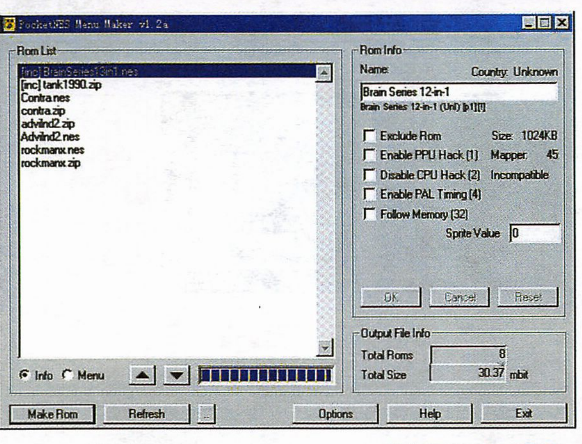
掌机软件教你玩 傻瓜攻略

提供/掌机之王

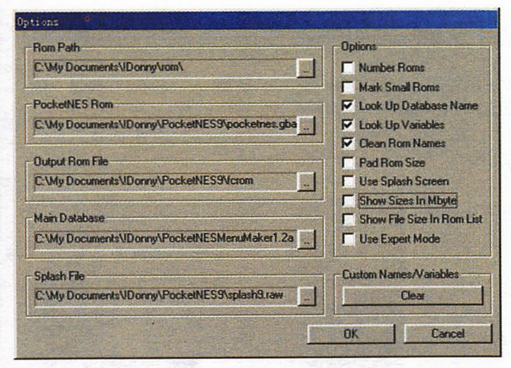
攻略1 PocketNES【GBA模拟FC游戏软件】

仍然记得，我拥有的第一台游戏机就是Nintendo的红白机NES。那时候它带给我的欢乐，恐怕是我这一生都不会忘记的。相信有许多读者朋友也和笔者一样，对红白机以及红白机上的那些稚拙单纯却又不乏趣味与技巧的游戏，仍然有一种依依之情。仿佛一玩起那些游戏，就会回到童年那无忧无虑的美好时光。

PocketNES正是这样一款让你回到过去的GBA用NES模拟器。它本身只是几个rom文件及连接。需要其它的rom制作工具，把FC游戏加入到它的rom中去。官方版的工具叫做PocketNES Menu Maker。



●如图是PocketNES Menu Maker的主界面。乍一看会让人觉得无处下手。其实，它实现主要功能的窗口，在Options按钮按下后，才会出现。



●右边的Option选项是一些附加设置，用于实现给rom编号、以Mbyte单位显示文件大小等无关痛痒的功能。改与不改基本上没有什么影响。直接使用默认的设置就可以了。

设置好之后，点击ok。就会看到，在软件的主窗口的空白区，显示出了所设置目录中可用的NESrom文件。

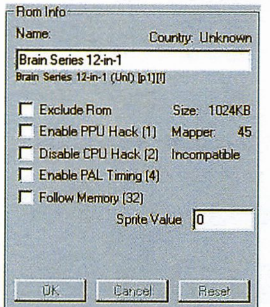
Rom Path——首先在这里找到你存储NES rom的目录。目录中的文件既可以是*.NES文件，也可以是压缩过的*.ZIP文件。

PocketNESRom——找到PocketNES解压缩的目录，指向其中的pocketnes.gba文件。不要出错，否则是不会产生可以执行的rom的。

OutputRom File——在这里输入你想要存储转换好的rom的路径。

Main Database——这个路径是软件目录下pnesmmw.mdb文件(系统自带)的路径。

Splash File——指向PocketNES目录下的Splash*.raw文件。同样是系统文件，不能随意设置。

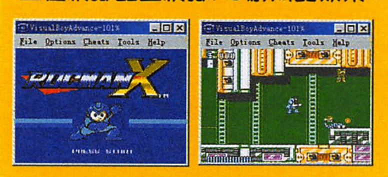


主窗口中的Rom info栏，如图，更改的话，有时会使不能执行的rom可以执行，当然有时也会产生相反的效果。建议是首先使用默认的设置（系统对每个游戏都有不同的默认设置），当不能执行时，再试试更改其中的某个或某几个设置。Name栏可以输入自己给游戏取的名字，方便选择查找，当然不支持中文。

以上的工作做完之后，点击MakeRom按钮，OK。

下面我们再来看一看PocketNES本身的功能。没错，到现在才说到PocketNES的功能。实际上PocketNES是一个GBA用的软件，也就是说，和你玩的GBA游戏一样。只不过它是一个模拟器软件，可以执行烧录到卡中的NES游戏而已。

■在模拟器上模拟FC游戏的效果。



感觉怎么样？我个人觉得这个模拟器还是很好用的。功能也还算过得去。也许有人会说它的兼容性不好，不支持所有游戏。其实，即使是PC上的NES模拟器，也并不支持所有的游戏。况且，大部分经典的游戏，PocketNES都支持的很好！它所支持的Maper（各种NES对应不同的Mapper）在readme中有详细的说明，读者可以参看一下。

在游戏中，按下L+R键，就会呼出PocketNES的模拟器选单（B键退出选单）：

A/B autofire：设置A/B键持续按下时是否自动开火。真正爱惜你的GBA的话，玩那些模拟飞行射击游戏的时候，打开这个选项吧。肯定可以延长不少GBA按键的寿命呢。而且玩的时候也方便，不用总在嗒嗒嗒的按按钮了。

Controller：选择你控制哪一方。值得称道的是，PocketNES支持连线对战。只要在这里选择控制Link 1p、Link 2p等等就可以了。

Display：显示模式，一般不要动，否则会失去背景等等。

Link transfer：这个有点像GBA Link的不用卡带就可以玩游戏的功能。可以把FC的游戏传到另一台GBA 上，当然有大小限制。

Save/Load state/Restart：这个……不用说了吧。

Sleep：睡眠模式。Start+Select退出睡眠。另外按住L再按Start键的话，可以在三种游戏速度之中调节。

攻略2 MusicPlayerAdvance【GBA用MP3播放软件】

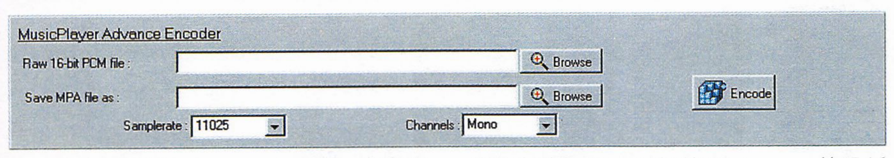
曾经有一段时间，十分希望能够拥有一台小巧的MP3播放器。但是因为它昂贵的价格，最终这个愿望只是胎死腹中，没能实现。只好整天对着自己的GBA屏幕叹气，心想反正这小宝贝儿我也整天戴着，要是她能播放音乐就酷毙了。之后没过多长时间，竟然真的在网上发现了能够让我们的宝贝GBA播放音乐的软件MusicPlayerAdvance。赶紧下载一个试了试，评价就一个字，爽！

GBA作为Nintendo的王牌手掌机，机能的强大是不容置疑的。这一点从各个游戏的出色表现就可以看出来。如果戴上耳机（最好是Sony音质比较好的耳机），你就会发现，原来GBA的音色也是如此美妙的！配上MusicPlayerAdvance(以下简称MPA)这款软件，就可以让你的GBA变成一台不错的可擦录随身听了。

怎么样？还算简单明了吧？下面我们介绍一下软件的用法。

首先，你要有一个*.PCM文件。找不到这种格式的文件没关系，MP3、WAV文件你总有吧？ok，从网上找一个音乐处理软件（推荐CoolEdit，很好用，可以转换多种格式），把你自己的音乐文件转换成PCM格式。这里要注意，转换成的音乐文件一定要是16bit的，否则MPA可不支持。得到了PCM文件，剩下的工作就要在MPA中完成了。

下面看看软件的最低端，这里有MusicPlayerAdvance Encoder一排字.。



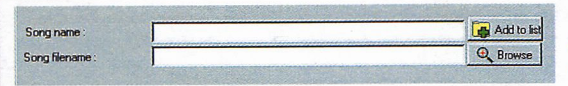
用第一个浏览（Browse）按钮，指向你的PCM文件。然后用第二个浏览按钮，选择输出文件的路径。这里我们要输出的是*.MPA文件，也就是MPA的特有格式。只有这种格式的音乐文件，才能够被烧录到rom中。下面的Samplerate、Channels要和你转换时使用的选项保持一致。如果你希望转换成的文件更小，最好使用Mono，并降低Samplerate的值。

就绪后，点击Encode，就会在指定的路径生成一个*.MPA文件。我们就是要把这个文件加入到GBA的rom中去。

在软件的上方，可以看到如下图的面板。

其中上面输入（或通过后面的按钮浏览）输出的GBA文件的位置和文件名。下面一定要用MPA目录中的Mplayera.gba文件。这个文件其实是供GBA使用的播放器软件，必须要加入到rom中，否则音乐无法播放。

下面我们要加入歌曲了，在如下图的面板中，首先输入要加入的歌曲的名字（随意，以好认为准，但不支持中文），然后Browse找到刚才做好的MPA文件。Add to list就可以了。下方的空白区域会显示已加入文件的详细信息。

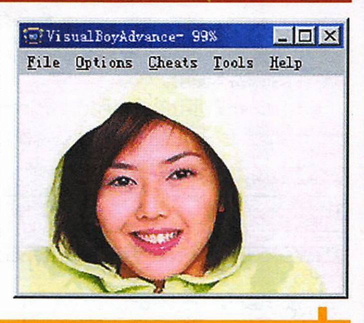


全部的文件都加入后，最激动人心的时刻来临了，点击Write吧！你的音乐GBA文件就生成了！



A	播放
B	停止
Select	控制Shuffle和Repeat的开关
Start	暂停
Left	选择Repeat
Right	选择Shuffle
L	锁定按键（就像随身听上的Hold） 按A+B+Start+Select解锁
R	Sleep睡眠模式。有点像黄金太阳。 L+R解除睡眠。
Up、Down	用来选择歌曲。

攻略3 PictureBoy【GBA电子相册软件】

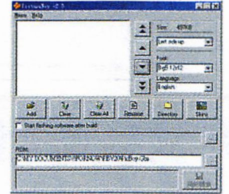


随着现在各种电子产品的多用途化的流行，以及烧录卡在gba玩家手中的逐渐普及，有不少对软件研究比较深入的玩家，为gba量身定做了许多美丽的“外衣”。这其中虽然有一些鸡肋一样的软件，让人觉得虽然功能实现了扩展却并不实用，但也有许多软件，因为考虑了gba的实际机能和用途而做的十分成功，给我们带来了很多方便。picture boy就是其中比较优秀的一款应用软件。利用gba便携以及32000最大发色数的优势，和手中的烧录卡，再加上picture boy提供的相关功能，为自己制作一本可以随身携带的电子相册，或者电子小说，实在是一件令人兴奋的事！

picture boy制作电子书籍、相册全攻略

一、版本

picture boy是一款免费软件，目前最新的版本是2.0版，作者的个人站点上可以下栽到历次更新的版本。因为软件的作者是台湾人，所以原始软件版本的显示只支持big5和英文。当然，制作电子书的时候，是支持gb码的。



解压后的picture boy2.0可以直接运行。具体如图所示。

可以看到，软件的主界面制作的十分简洁，左上角的菜单基本上用不到。我们下面制作电子相册或者电子书所需要的功能，都可以通过面板上提供的按钮和选项实现。

二、电子文档制作流程

Size: 1663KB
Left side up
Font:
Big5 12x12
Language:
English

先假设你有一个名字为“李白诗选”的文本文档，四张名为“syz.bmp”、“hua.bmp”、“hua2.bmp”、“hua3.bmp”的图片。你想把它们做成gba档案烧录到卡上。那么——

1、点击中间那一排大按钮中的add按钮。

2、选择源文件 找到你存储文件的目录，打开它们。注意，目前软件只支持bmp、txt、html和它自身的一些特殊格式（如pbb）。然后可以根据需要，进行相应的add、clear、clearall、rename等操作。

3、加入文件后，程序会在左边的空白区域，显示所加入文件的文件名。这时你可以通过右边的四个按钮调整文件的顺序，这将影响它们在rom里的菜单显示顺序。另外，这对我们下面将要讲到的图文混排也有作用。

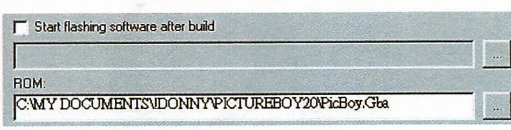
4、右侧的size，显示了当前文件制作出rom的大小。由于软件本身会有图片文件作为操作面板及背景，因此即使你不加任何文件，rom的大小也不为零。默认为left side up的那个下拉菜单，是控制图片文件在gba屏幕上首先显示的部分的。程序默认是左上角。font菜单用来选择文本的编码，包括gb、big5、english，其中big5支持两种文字大小。language菜单用来选择pictureboy在windows下的语言版本。支持english和big5。这里软件有一个bug，就是如果你选择了english，那么你将无法通过软件菜单恢复为big5显示。只能修改pictureboy.ini文件中的language= 1 为language= 0来达到恢复为big5显示的目的。

5、directory按钮可以在rom文件中制作出

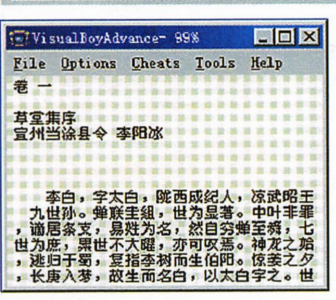
目录的效果。即，可以把相同类别的文件归类于一个目录下。不过在2.0版本中，笔者竟然无法实现此功能。这也许是软件或者笔者自己系统的毛病？如果读者愿意使用此功能，可以下载软件的旧版本使用。

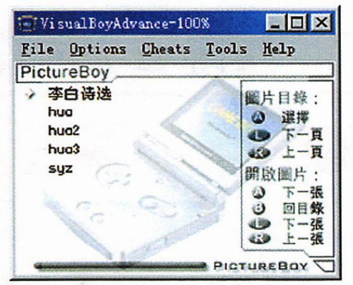
6、skin按钮用来选择制作好的rom文件在gba上浏览时的外观图片。软件支持使用者自己diy skin文件。有兴趣的玩家不妨试试。

7、在这里，上边的复选框用来指定烧录程序的位置，选中的话软件会在制作好rom后立即运行烧录程序。一般我们不选择它，最好先在模拟器中看看效果，再决定是否烧录，以免费时费力。rom一栏里你可以指定制作好的rom文件的存放位置及文件名。默认存为pictureboy的目录下的picboy.gba文件。

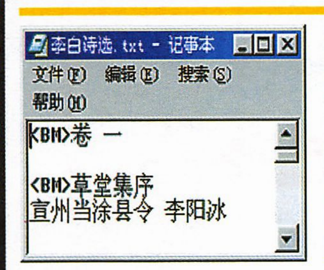


8、ok！！一切就绪！点击开始转换，你就可以得到你想要的rom文件了！下面是文本在vba上的浏览效果。

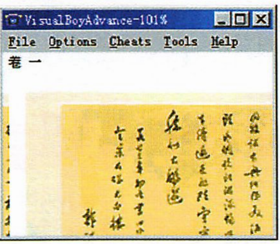




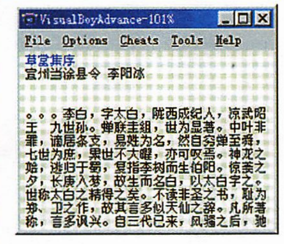
●也许有人还想用到pictureboy的更多功能。下面我们就来看一下，如何利用pictureboy实现图文混排和文本分段。



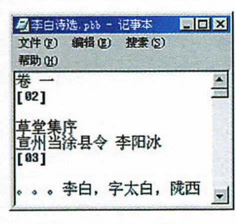
●用文本编辑文件打开你的源文件(.txt格式)。在想要插入图片的地方,输入[？],其中？代表图片文件在文件菜单中的序号。这就是我上面提到的文件的加入顺序对图文混排的影响。注意,当数字小于10的时候,要用0？的格式。如图。然后把文档存成.pbb格式就可以烧录进去了。



●制作好的效果如图~还不错吧？但要注意的是：1. 插入图片的宽度不能大于230，长度不能大于460，否则会出错。2. 图片数量最多99个。3. 图片的颜色数必须在24-bit以下。



●输出后，可以看到，段落标记的行将显示为蓝色，同时，此标记和下一个段落标记以前的所有行将作为一个段落，即使此段落小于一屏，也不会显示下一段落。下一段落将在下一屏显示。



●给制作好的文本文档加入段落标记的方法：在想要标记的行的开头输入<bm>，注意大小写。如左图。

另外要说的是，picture boy制作的电子相册操作感很好（汗……），也就是说，它的图片和文本的滚动效果十分平滑，看起来是很舒服，相信一定会令你满意的。

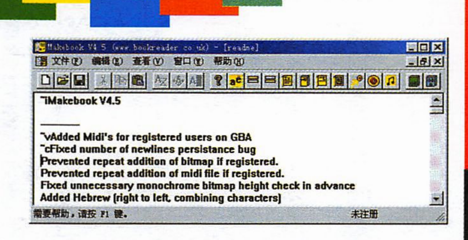
好了，虽然很仓促，不过，这个软件的大概功能各位应该都有了个比较详细的认识。如果你有烧录卡的话，就赶快去下载一个试试吧。

攻略4 GBBookReader【音乐软件】

相信有不少朋友手中已经拥有烧录卡了。如果只用来玩游戏的话，你会不会觉得对不起自己的银子呢？下面我要介绍的GB Book Reader，就可以让你的GBA轻松的变成一部电子书。想象一下，即使是最一般的64M烧录卡，也就是8Mbyte的空间，也能放下N部经典著作，实在是一种很诱人的想法！

一、制作我们的电子书

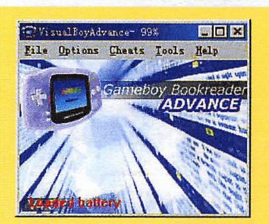
打开GB Book Reader的电子书制作工具Makebook，你会发现软件本身采用了很简约的设计，样子有点像windows的写字板。不同的是，Makebook的菜单下面多了一排按钮，用来实现软件的电子书编辑及定义功能。



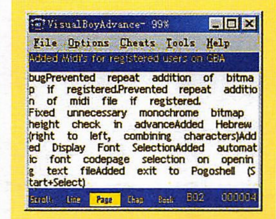
要制作电子书籍，首先要有几个TXT格式的文本文件。在MakeBook中新建一个电子书文件，把你要加入的内容，都copy到这个文件中去。然后软件的操作方式很傻瓜。比如设置书名的时候，先选中准备用作书名的文本，然后点击“设置为标题1”按钮就大功告成了。类似的，想要作为书卷、章节等的地方，只要加入相应的标签（通过上面那一排按钮）就可以了。

要注意的是，按照软件的设定，只有保存文件之后，才能设置书籍的名称、导出为GBA文件。因此在把文本处理到自己比较满意之后，就需要保存才能继续。

二、使用我们的电子书



这里我们用VBA打开刚才创建的电子书文件。一开机，首先是几幅广告画面。之后，就到了我们制作好的书籍的首页，屏幕的正中显示的是书名和作者，这与你在Makebook中相应的设置一致。按A键后，进入书籍的浏览状态。



在此状态下，我们可以通过左右键来选择滚动文本的方式（按行、按页、按章节、按书本等），上下键来滚动文本。

如果你想扩大自己的视野，可以点击L键，这样会进入全屏浏览模式，如下图。看样子还不错吧？每屏能看到的内容多了很多。无论是在哪个模式下，按R键的话，屏幕上会出现一个鼠标指针，可以用来控制文本的浏览。

Start键可以呼出选项菜单，界面如下图。用户在这里可以修改电子书界面（包括文本等）的配色方案、菜单的语言等等内容。选一个养眼的风格吧。



BookReader的一大功能是可以支持书签，看长篇小说的玩家有福了。书签功能由Select键控制。下图是点击Select键之后出现的书签控制画面。



在这个画面，上下键用来选择要操作的书签（最多支持三个），左右键选择具体的操作内容，从左到右依次为转到该书签所在位置、在当前位置设置书签、删除当前书签、回目录等。

GBA模拟器的超级武器

圣嘉可编程USB手柄全攻略

GBA掌机的成就大家有目共睹，媲美超任的2D效果（当然也有一点点3D优势^_^），清晰细致的彩色画面，不断涌现的各种平台移植大作，令GBA在掌机领域里的大哥大地位无人可以撼动，在GBA上用烧录卡玩游戏有XGFlash、GBALink等主流卡带，那么在电脑上用模拟器玩GBA时候，有什么神兵利器？答案当然是——有！下面要介绍的正是由圣嘉（www.xinga.com.cn）推出的最新的第五代圣嘉可编程USB手柄转换器！该转换器以前一直是只用于出口海外市场，现在终于在国内发售了，以其领先的性能填补国内同类产品的空白……（马上有人问：到底如何领先？悄悄话：拜托，我可不能把性能参数都搬上来混稿费，全部搬上来起码两大页纸，这可是我的第一篇处女作，详情到网上看吧）。为了方便大家易于了解该产品是如何安装和使用的，本文采取全攻略的形式，让您不会错过任何一个细节！

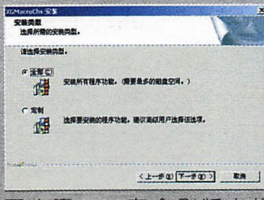
现在开始介绍一下圣嘉USB可编程转换器（以下简称转换器）如何应用于目前最流行的模拟器——VisualBoyAdvanceV1.5，当然在PS、N64等模拟器和所有的游戏上都能使用，因为该转换器可以模拟键盘的绝大部分动作，就算不支持游戏手柄也可以轻松对应。转换器的安装很简单，我用的是win2000和USB2.0主板（当然USB1.1也没问题）。

第一章　系统的安装

■步骤一：把转换器插上USB端口，如果出现提示找到新的人机界面对话框，连续点击“确定”就可以了。然后运行SETUP.EXE，就会出现第一个画面；



■步骤二：此处有两个选项，"全部"为标准安装，"定制"为定制安装，强烈建议使用标准安装，这样就能避免一些额外的不稳定因素，按"下一步"继续；



■步骤三：在个别版本的WINDOWS操作系统里会出现以下界面，请按"是"继续安装；

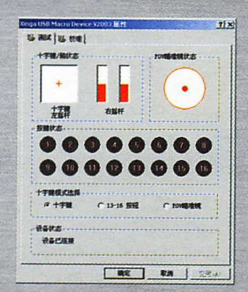


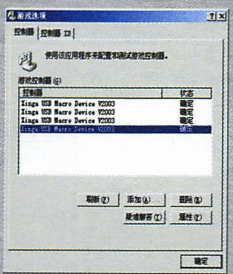
■步骤四：如果系统要求重启电脑的话，就请重启机器，否则安装过程就到此结束。

第二章　手柄的测试

当您安装好手柄之后，您就要先试一下手柄工作是否正常，点击“控制面板”里面的“游戏选项”，就会出现下图的手柄设备列表，我一共装了四支同样型号的第五代USB转换器，所以WINDOWS就认出了有四个手柄设备，这只是用了转换器的四分一资源，该系列的转换器最多可以同时接16个游戏手柄！而且每一个手柄都可以单独设置不同编程内容！

选定一个手柄后点击“属性”，就可以看到手柄测试的页面，我用的是PSone的不震动手柄，所以没有显示震动的测试页面。该转换器的另外一个亮点就是支持十字键转移功能，你可以把十字键随时转移到标准的方向键区域，或13-16号按键区域，甚至是POV瞄准镜区域（只对应震动手柄）！这样就可以对应每一个玩家的操作习惯了。这时候你测试一下所有的按键，注意一下各个按键的编号，因为下面按键编程时候要分清楚这些按键的。





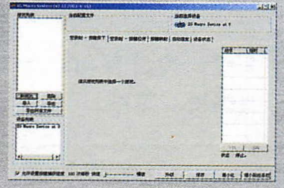
一这是3D摇杆中点定位的页面，目前我用不上，因为我的是数字手柄



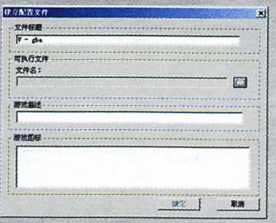
第三章　开始给必杀键编程

■步骤一：每次开机系统都会在后台自动运行转换器程序，你可以看到系统托盘里面有一个“XG Macro System”的红色的小飞机图标，把鼠标移上去点鼠标右键，就会看到两个选项：“激活”和“退出”，选择“激活”，您就可以看到XGMACRO的操作界面。

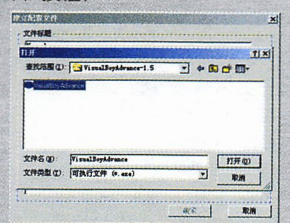
■步骤二：这就是转换器的主操作界面，注意“当前配置文件”是空的，表明目前并没有任何游戏配置文件（简称Macro)在使用。这时请首先按左边的"新游戏"按钮，您就会看到下面“建立配置文件”的界面。如果您的硬盘里面有现成的游戏配置文件，您可以用“导入”的功能把*.XGJ格式的配置文件导进来，马上就可以使用了。这些*.XGJ的配置文件也可以从这里下载：http://218.16.125.251/forum/forumdisplay.php?s=&forumid=28



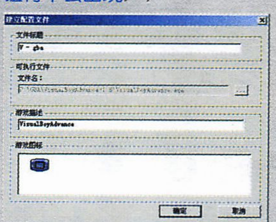
■步骤三：这时候请在"文件标题"里输入您想定义的Macro名字，例如"V － gba"，然后点击"..."这个按钮选定要对应的程序，注意!：如果对应的程序没选对，则所有的设定都不会生效!而且您要直接选择可执行文件，不能选快捷方式。



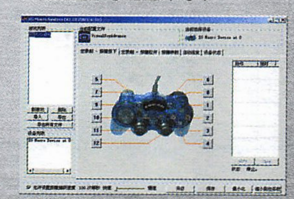
■步骤四：去到VBoyA的目录，选中“VBA”这个图标后按"打开"按钮；



■步骤五：选定了要对应的应用程序后，就会出现相对应的图标（如果该程序里面有图标的话），您可以选择不同的图标（点击一下您想要的图标即可），该图标将会出现在XGMACRO左边的选择栏内，最后按"确定"即会完成本操作（提示：在您填写完所有必需的资料前，"OK"按钮将不会出现）；

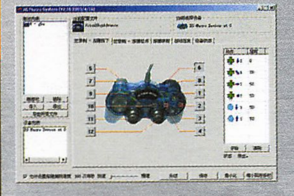


■步骤六：这个画面就是您添加了新游戏配置文件后的画面，注意这时候如果不选择游戏列表里面的图标，"当前配置文件"就是空的，不能进行任何操作，因为您还没有指定要对哪一个Macro进行操作（当您设置了很多Macro时就会知道这个选择是必须的），这时请双击"游戏列表"里的"V－gba"图标，游戏手柄的画面就马上出来了；

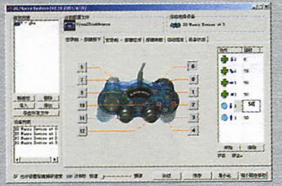


步骤七：第一个页面就是设置当按键按下去时候发一串什么动作出来，而第二个“按键松开”的页面又是一个亮点：您可以这样设置：以“街霸”里

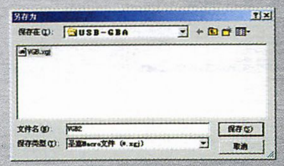
的“隆”为例，把1号键按下去的MACRO设为波动拳(下面的6号键就是这样设置的，按下6号键就顺序发出下、斜下、右和1号键，这就是波动拳的按键指令，而录制MACRO前必须点击“开始”才能捕捉按键动作，完成后按“停止”就可以了），而1号键松开的MACRO设成升龙拳，这样就可以按下1号键发出波动拳，而波动拳刚发完就马上松开1号键，这样升龙拳又马上接着发出了，这招“波升二连发”简直是爽呆了！想当初我苦练“波升二连发”的时候，手指都磨起水泡了，两周后才能有90%的成功率，汗......



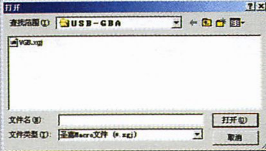
一般说来设置MACRO很难一次成功，很多时候需要对每一个按键的按下时间做出调整才能让游戏接受这一串指令码，调整按键时间的快慢很简单，双击按键右边的时间数值，就会出现调整窗口，这时候用键盘直接输入时间参数就可以了。



到此为止，一个完整的MACRO就设置好了，可以随时投入使用。为了保护经过反复调试才成功的游戏配置文件，您应该经常备份这些重要数据，点击“导出”键就出现下面的文件输出界面，按“保存”就可以存到硬盘上了。

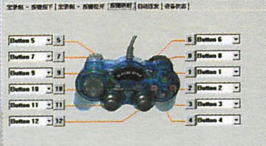


我想有人会问：我看见朋友设置的配置文件用的很爽，我能不能“借用”一下？这个问题如果早三个月问我，我只能做一个爱莫能助的表情，但最新的2.02 0416版很好地解决了这个问题，您现在可以用这个功能轻轻松松地把其他朋友的配置文件导进来！虽然设置一个游戏配置文件并不复杂，但是在我们这一“能省就省”的年代，相信没人认为这个功能用不上。

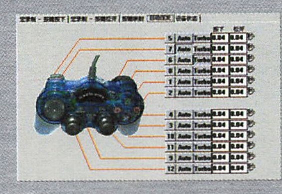


在使用MACRO实战之前，顺便介绍一下该程序的其他优点——

优点一：本程序支持全部按钮的“按键映射”功能，您可以随意设置某一个按钮为任意一个按钮号码，以按照您的习惯去操作。具体的设置方法：在您想REMAP的按钮里点击向下的三角形按钮就会拉出一个下拉菜单，您可以任意选择一个按钮号码，这样原来的按键马上就变成了其他的按键了（提示：不要设置两个或以上的按钮为同一个按钮号码，否则Macro将不能发出！）。



优点二："自动连发"的功能非常强大，可以电脑自动连发和手动控制连发功能外，还能设置按键按下去多久或松开多久才发出下一个动作，这样对一些需要精确定义时间间隔的游戏就游刃有余了。系统默认的时间间隔是0.04秒，调整的方法同样是双击时间数值，然后直接输入想要的时间值。自动连发和手动连发功能的设置非常简单，只需要点击一下"Auto"或"Turbo"按钮即可，再点击一次就是取消。例如下图就是设定了7号按钮为自动连发，6号按钮为手动连发，延时时间为0.04秒。



优点三：支持多达16个游戏手柄，而目前市面上同类进口产品最多只支持4个手柄！还能选择“手柄模式”或“跳舞毯”模式以对应电脑跳舞游戏！可以说圣嘉的USB转换器已经做的面面俱到了，只有我们没想到的，没有他们做不到的，确实厉害......



完成！快打开你的模拟器试一下吧！

下次有机会我再和大家继续探讨，还有很多新产品要介绍呢！......

文/游戏王6

GBA可录卡XGFlash问答集

烧录卡是什么？有什么功能？大概抱有这些疑问的玩家还是不在少数。本篇问答集将详细的为玩家对烧录卡的疑问进行了解答。

问：XGFlash可以用来做什么？

答：可以用来把从网上下载的GBA游戏ROM烧到卡上用于测试用途，可以用来玩GB游戏，可以用来玩任天堂红白机游戏，可以用来看电子小说，可以用来听MP3，可以用来看小电影，可以用来看图片，可以用来当作一台翻译机，可以用来当做一台简易PDA……总之随着烧录软件和转换软件的进一步开发，可以派生出很多用途。

问：XGFlash有多少种规格？各有什么区别？

答：目前XG有两种容量——128M和256M ，两者除了容量不一样外,在性能和内部结构上都是一模一样的，所以128M比较受欢迎，毕竟128M也基本上够用了，不过价钱就比256M便宜很多。

问：XGFlash的卡带最大可以做到多少M呀？

答：XG1的硬件寻址范围是256M，所以最大只能是256M了，但是XG2的寻址范围是1G，可以推出1G的XG2，也就是电脑的128M Bytes，可以放下三十二首MP3了。

问：XGFlash的升级性能如何？

答：通过烧录软件的升级，XG可以轻易对应目前所有游戏的存盘模式，包括将来的新游戏也几乎可以全部对应。

问：XGFlash烧录器要用外接变压器供电吗？

答：XG是使用USB口来传输信号和供电的，所以使用上非常方便——只需要通过一根USB连接线，把XG烧录器连接到电脑的USB端口上就可以了，即插即用。

问：XGFlash安装起来麻烦吗？

答：安装时候非常简单，只需把XG烧录器连上电脑，系统就会提示说发现新设备，这时候指定XG驱动在硬盘上的目录位置，点确定就完成安装了。

问：XGFlash的卡带里面为什么要用一颗电池呢？不是已经有FLASH内存了吗？

答：XG卡带里面的电池是用来保存游戏存档资料的，当您的GBA电源关掉以后，就靠这颗电池去保存存档资料了，如果没有这颗电池，除非您不关机，否则一关机您就要重新开始游戏。

问：既然存档记忆电池这么重要，那么万一电池没电了，所有的资料不就都没了？

答：放心，XGFlash用的是3.6V的进口可充电电池，当您玩游戏或者把XG卡插上烧录器后，GBA或烧录器就会自动对电池充电，这样电池用上三、五年是不成问题的。但是最好就是养成经常把游戏存档文件保存到电脑里面的习惯，这样是最保险的。

问：在哪里可以买到XGFlash？

答：您可以看看您附近有没有XG的同盟店，如果有的话就可以在当地购买，如果没有的话就只好邮购了，具体的XG同盟店列表可以看这里：http://www.xgflash2.com/shop_c.htm

问：XGFlash可以烧录合卡吗？

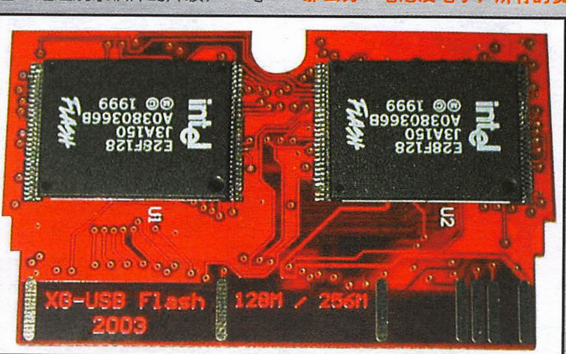
答：当然可以，烧录程式会充分利用XG的所有有效空间，把游戏一个接一个地烧到flash卡上，不会浪费宝贵的空间，哪怕是一点点。而且可以自动压缩游戏尾部多少的部分，这样一个128M的卡经常可以拷入超过128M的游戏合卡，您甚至可以把GBA、FC、GB和PC-E和世嘉八位机等等的游戏ROM通过模拟器转换工具转换之后做成一个合卡，然后开机时候就用方向键选择游戏！

问：XGFlash能显示中文吗？

答：显示中文是软件的事情，如果软件支持中文显示当然没问题，XG只是一个媒介载体，您烧什么ROM进去，他就原封不动地把资料送去GBA主机，像GBA上的全中文电子小说软件，就是这个原理。

问：XGFlash如果用来听MP3，能存多少首歌？

答：以256M的XG为例，可以储存8首歌左右。





问：XGFlash如果用来看小电影，能放播多长时间？

答：以256M的XG为例，可以连续播放10–15分钟左右，视乎小电影的质量，质量越高，文件体积就越大，播放时间就越短。

问：我在VGBA等模拟器上面的游戏进度，能拷到XGFlash里面吗？

答：基本上是不行的，因为两者的格式不一样，新版的XG烧录软件会尝试把模拟器的存档格式转化成XG的格式。

问：我把XGFlash的存档文件备份到电脑上了，然后用模拟器玩了一下，但是当我再把这个存档文件传到XGFlash里面，GBA就不认这个存档了，这可是我快要爆机的档案呀！十万火急！

答：当您用模拟器去读写这个存档，这个存档文件就已经给模拟器改成模拟器的格式了，所以XG再也认不出来，像这样的情况就不要用模拟器去读写XG的存档文件！真的要这样做就请把XG的存档文件拷一个备份再玩。

问：烧录器红灯亮着的时候我可以把XG卡拔出来吗？如果这样做会不会损坏XG卡带？

答：烧录器的红灯亮着就是表明烧录器正在对XG卡带进行读写操作，这时候千万不要把卡拔出来，一定要等到绿灯亮了才可以。如果您万一真的拔出来了，幸运的话您的XG卡带是不会有事的。

问：XGFlash的128M就是电脑U盘的128M吗？为什么XGFlash比同容量的U盘要贵那么多？

答：XG的128M是指128M Bits，就等于电脑的16M Bytes，而电脑U盘的128M就是指128M Bytes，不过U盘用的记忆IC是 NOR FLASH，是串行通信的，而XG用的记忆IC是英特尔的NAND falsh，并行通讯，要知道GBA主机的DMA读写速度是每秒24M左右，所以NOR flash的串行读写速度远远跟不上，不能用于XG上。再者U盘的畅销量非常大，而GBA烧录卡的销量和U盘比简直就是沧海一粟，成本比U盘相对高多了，故价格也贵。

问：我刚买的X GFlash卡中为何有内容？难道是旧货吗？

答：不是的，每一个XG卡带出厂前都会把一些测试的DEMO程序（如图片、MP3、小电影等）写进XG里面，这样您拿到卡就可以马上测试一下卡带能不能正常工作，而不用烧东西进去才知道这个卡是好的。如果没有内容，嘿嘿，说不定您拿到的是旧货。

问：为什么我的XGFlash经常丢失记录？

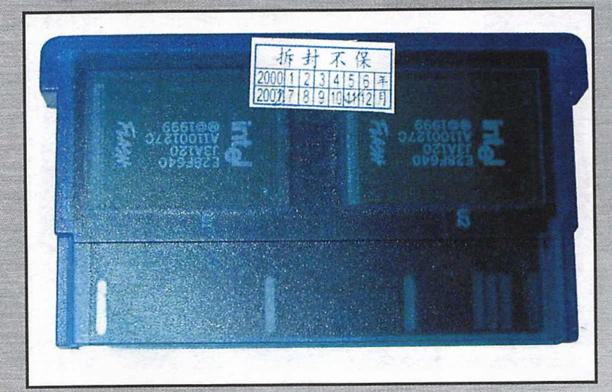
答：2003年2月份之前出厂的XG卡带和其他牌子的烧录卡一样没有使用3.6V的可充电电池，所以有极个别的卡带里的电池会电压降低而不能安全地备份数据，在这种情况下请进行如下测试：一、先看看SRAM的测试有没有通过，通过的话就进行第二步；二、写一个带记忆的游戏，要写成单卡，不要写成多个节目的合卡，开始玩游戏并记录，确认游戏的记录已经生效后，关机，把XG卡拿出来，静放二到三天，然后把XG卡插上GBA再把记录调出来，如果记录没问题的话就表明电池的电压还是能正常工作的，否则就只好把您的卡带拿去维修了。

问：为什么我的XGFlash不能保存某个游戏的记录？

答：如果电池检测和SRAM检测都通过的话，请试着把这个游戏写成单卡（不要写合卡），并在写之前把SRAM的大小调成512K，这样看看能不能保存，一般情况下都可以通过的，万一还是不行的话就要等新的补丁了。

问：怎样才知道我买的XGFlash是正货呢？

答：可以从以下几点鉴别：一、



新版本的包装盒是用特殊材料印制的，盒子右上角的可充电电池里面的小字清晰可鉴；二、XG卡带的线路板的鲜艳的红色四层板；三、卡带里面有XG的七彩图片集等示范软件；四、XG卡上的螺丝口位置有“XGFLASH2.COM”的红字小封条。

问：XGFlash的保修期是多长？
答：目前市面上的烧录卡最多只保一年，但XGFlash的承诺是保三年！自购买日起在三年内如果XG卡带上的封条保存完好的话，都负责保修！所以请大家不要轻易拆开XG卡带，一旦拆开就表明此卡失去保修权利了。

问：XGFlash能支持USB 2.0吗？在2.0下面会不会快很多？
答：XG是在USB1.1的环境下开发的，同时也兼容USB2.0的规格，在任何主板的USB1.1和2.0的总线下都能正常工作。但是在USB2.0下面和USB1.1的环境下读写速度都是差不多的，因为NADN flash的最快读写速度只有每秒150K，所以USB总线速度的提升对XG来说意义不大。

问：请问XGFlash有几种颜色可以选择？
答：XGFlash目前一共有七种颜色，就是XG的“七彩阳光系列”，分别是珍珠白、柠檬黄、橙色、紫色、透紫、粉红和黑色，之前还有一批金属银色，不过因为成本高已经绝版了。

问：如何制造GBA的小电影？
答：目前暂时没有什么简单直接的方法可以生成GBA的ROM，需要经过多次转换，电软杂志的上两期就有详尽制作方法，这里就不重复了。XG的开发部正想办法把MPEG解码核心集合到新版的XG2M烧录软件里，如果成功的话就可以直接把MPEG片段烧到XG卡上了。

问：XG为什么一定要用充电电池记录？不能换成flash芯片记忆吗？
答：要知道flash的寿命是有限的，厂方公布的数据是十万次，如果用flash作存档，就算每天只对flash写100次（要知道游戏时候是要频繁进行存档写入操作的，100次已经是很低的擦写频率了，更何况现在的GBA游戏大部分都是有记忆的），也只能用两年多，如果擦写频率再高一点，就更加危险了。还有一点就是写入速度，FLASH的写入速度比SRAM慢多了，怕有些SRAM存盘的游戏会出问题，这也是考虑的要素之一。



问：如何将XG卡带格式化啊？经常格式化会不会影响XGFlash的寿命？
答：在XG的烧录软件里面有一个“格式化”的选项，点击这个选项后烧录程序就会对XG进行格式化，格式化的过程很快，只需几秒钟，在格式化当中程序会显示“找不到XG卡带”，然后过了几秒钟当格式化工作完成之后就会重新显示卡带了。经常格式化是不会影响XGFlash寿命的，因为程序并没有真正把整张卡格式化，而是把文件引导区的内容清洗掉而已，故不会影响flash寿命的。

问：为什么我的windows总是提示找不到XG-WRITER？
答：这种情况是您的驱动没有装好，请进行这两个步骤：一、把USB烧录器拔下来，去到电脑的“控制面板”，进入“系统”里面的“设备管理器”，再打开“通用串行总线控制器”，把里面的“XG WRITE”删掉；二、去到windows系统目录底下的“INF”子目录，把所有的“XGWriter.*”文件删掉，然后重启电脑。再重新安装XG的驱动。

问：为什么XGFlash烧录软件无法删除XG卡带中间的ROM？
答：因为目前XGflash里面的ROM是按空间的先后顺序分配的，每一个ROM都是紧挨在一起，把中间的ROM删掉，下面的ROM就没办法执行了，所以目前来说只能从最底下删起。新版的XG2M烧录软件会想办法解决这个问题。

问：为什么我在别的烧录软件上给XGFlash烧好游戏，一旦转到XG的烧录程序里面，就看不到游戏列表了？但是明明游戏都在里面？
答：因为XG的文件目录格式和别的烧录卡带不一样，所以在别的卡带上面烧好的游戏来到XG烧录软件就认不出来了，反之一样，因此只能对整张卡格式化了。

指导员：窗外不归的云

最新行情指导篇

GBA主机方面，香港那边大BOSS们的囤机行动从去年年底一直持续至今，目前GBA零售价大概是550--630元，各地行情稍有变化。去年的这个时候GBA卖500元都有人嫌贵，而现在基本上都是600元的价位，不仅玩家们无法接受，国内的大小JS也是叫苦连天。虽说利润空间不会受影响，但出货量却大幅度下降。那些实力稍弱的店干脆就实行预订制，根本就不敢多进货，煞是恼人。在GBA SP公布之际笔者还猜测GBA的价格会因此下跌，谁料两个月都过去了，走势不见受挫反而愈发坚挺，这是哪门子的事呀，真是邪门儿！

由于GBA的价格过于吓人，很多朋友都把注意力放在二手机上，不过受行情影响，二手机也越来越走俏，价格分新旧程度300-500不等。目前市场上七八成新的机器较多，价格在400-450元左右，玩家在购买时多注意，多试几次便可辩其好坏。

GBA SP方面，可以用猛跌来形容其价位变化。发售之初各地都不约而同地出现了1250元左右的天价，可即使这样也有N多人蜂拥而至"勇敢"的砸铁给店家，其中当然也包括笔者这样的傻子。两个月过去了，GBA SP的价格也渐趋合理，现在其本上都已跌破900元，相信不久其价格还会有小变化，手头紧的朋友可继续观望，但你若对其垂涎已久，那就赶快下手——能早一天玩到史上最强掌机，再多少铁，多少血……都值！

目前GBA SP的日版、欧美、亚版都已上市，做工上都差不多，所不同的是日版较麻烦，需外接变压器（推荐北通火麒麟，价格20元左右），而欧亚版可直接在国内220V市电上使用，免却了麻烦，价格都是一样的。这里需要提醒大家的是GBA SP的组装电池也于前些时候上市，大多为600M毫安，价格在50-70元左右，本来是用来方便在不能充电的地方作GBA SP的备用电池，但一些可恶的商家却用此替换GBA SP的原装电池，以牟取当中的差价。对此玩家不能不小心，有可能的话让店家将GBA SP的电池取出查看一番。据观察，目前出现的组装充电池在"GAME BOY ADVANCE SP"这商标前有一个"FOR"字，玩家可据此辨其真假，但也不可当其为真理，因为有些电池做和原装电池一模一样！大家还是尽量到有信誉的店家去购买吧！

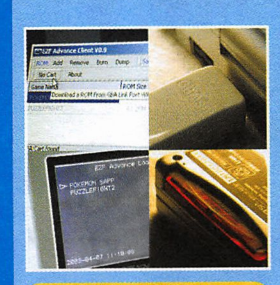
配件方面，烧卡器第一轮大战的胜者已揭晓。目前市场上占有量以XG FLASH和EZ FLASH最大，GBA LINK和智慧宝盒则分食了低端市场，而前不久智慧宝盒的降价行动更表明其誓死捍卫口中那块蛋糕的决心。降价后的智慧宝盒64M套装为188元，128M套装为248元，和GBA LINK一个价了。64M产品且不谈，128M卡带不支持合卡是其致命弱点，相反，GBA LINK推出的128M卡带颇受好评，不但支持合卡，还特有中文菜单名，着实风光。但是和智慧宝盒相比，其稳定性又差了一截，软件BUG不少，操作上也很复杂，不像智慧宝盒那么简单。

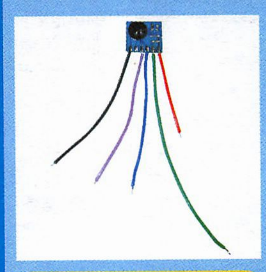
大家还记得EZ FLASH的开发者吗？没错，就是BORDEN！前段时间，他和EZ FLASH公司闹了矛盾，于是自己又开发了一个新的烧卡器——EZFA！笔者得知这个消息后感觉只有两个字：震惊！大家且看EZFA所拥有的功能：


SP反倒大下跌?!



GBA Link 128M


EZFA能成为黑马吗?

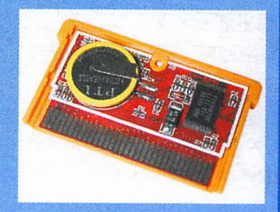

这就是化腐朽为神奇的调光IC

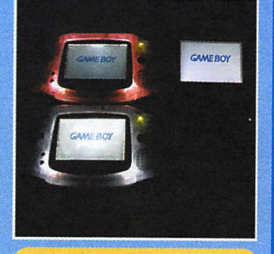

GBA相机


利用该设备拍摄的照片



XG-FLASH烧录卡


XG新版采用可充电池



老款背光灯IC与背光灯IC2代和GBASP的效果对比

1、用GBA的联机插口进行游戏烧录，不需要烧卡器，和GBALINK一样；2、配有硬件实时钟和万年历，支持口袋妖怪以及今后的实时钟游戏；3、配备硬件存档支持，完美支持现有的以及未来的所有存档方式和所有游戏。

BORDEN的技术实力绝对不容质疑，而EZFA无疑是他拼命一搏的赌注，对于商业上的运作我们用户不必多关注，只要能用合适的价钱买到中意的东西就行了。而EZFA是BORDEN继EZ FLASH后的第二弹产品。在目前烧卡器大局已定的市场，它能否过关斩将，再夺王者之位？谁也无法下定论（不过我个人看EZFA有些困难，因为它有两大硬伤，那就是它的FLASH芯片是富士通而非INTEL，而且它所采用的电池是非可充电池，即一次性电池）！而XG FLASH二代也即将上市，倘若其真做到了宣传中的种种功能，那绝对是一枚重型炸弹！EZ公司虽然没有动静，但可以肯定的是EZ2也在开发之中，我们现在只有等待！这个硝烟弥漫的战场真的很残酷……

虽然GBA SP解决了GBA的屏幕亮度问题，但是几千万GBA用户怎么办？以前澳大利亚的AFTER BURNER卖得很火，但是缺点就是需要在GBA上钻一个小孔，相当不便，让人望而生畏，所以一些玩家就放弃了GBA的背光安装计划，前不久，圣嘉网上游戏超市开发出了AFTER BURNER第二代背光灯调光IC二代。现在不仅不需要钻孔，而且亮度也提高了，最关键的是价格仅为20元！下一次笔者会专门作一个有关背光板的专题，感兴趣的朋友可关注！

相信大家都知道GBA有数码相机这一周边吧，笔者前不久也入手一台（这个东西需铁230斤），现在成天拿着GBA乱拍。瞧，这一张照片即为证据。有机会笔者作一个测评来专门介绍这一有趣实用的周边。

北通公司出的那个夜视宝，在掌机之王上大打广告，笔者看来那有鸡肋之感，晚上打机整一台灯不就OK了吗？干嘛搞这么复杂？而且那夜视宝安在GBA上的样子别提有多难看。国产周边大都有这些通病，既没有创意又不懂设计好外形。唉……

不过确实需要购夜晚照明设备的话大家可以考虑电软的电击光盘里介绍过的超级冷光管，这个产品效果相当不错，照明情况十分理想。

GBA SP的周边方面，前段时间国内较难买到的耳机转接器在很多店里都已经有货了，原装的大概35元，组装的不到10元，有GBA SP的玩家都去买一个吧，虽说GBA SP的喇叭效果比GBA好些，但是用耳机的话又会得到另一种享受，毕竟喇叭是单声道嘛。另外，GBA SP的保护膜，布包，组装充电池（前文已提到），日版SP用的220V变压器都已经上市！

笔者曾经在电软上介绍过GBA的音乐播放软件——GBALPHA WALKMAN，可以说它达到了GBA音频效果的极限。现在软件的作者也在计划做一种CF卡接口的GBA多媒体中心，用来播放MP3，WAV等格式的音乐，还可以看图，看小说等。由于CF卡比FLASH卡更便宜些，所以这个硬件做出来相对于烧卡器会便宜很多。初步估计，32MB（256MB）的CF卡套装价格在300左右，笔者会在第一时间为大家搞一套这个东西来介绍，呵呵。

这次的市场打望就到此为止吧，作这种文章笔者还是大姑娘上轿——头一遭呢。思路有些凌乱，读者见谅，而且现在对于笔者来说正处于非常时期……我容易吗我？！木木给我发双倍稿费，哎哟！

本栏目感谢圣嘉网上游戏超市(http://www.xinga.com.cn/)提供硬软件支持！

勇者斗恶龙·怪兽篇

旅团之心

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

继SQUARE的《FFT》之后，ENIX的《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》又登陆GBA,这可真是众玩家的又一大福音。《旅团之心》在前作的基础上又新增了不少要素,下面我就来谈谈我的一点儿心得,希望能抛砖引玉,请各位《DQ》达人多多指教。(啊,好多的臭鸡蛋和板儿砖啊!我闪——)

关于小勋章

在游戏中，小勋章是一件非常重要的道具，用它可以从营地中会说话的罐子处换来怪兽之心，小勋章是随机散落在地图上的，在一块大陆上每天可以捡到固定数量的小勋章，在不同的大陆上分布的数量也不同。如果在一块大陆上不断地重复“捡取小勋章→在营地的宿屋中住宿”这两个步骤，就能不断地得到小勋章。

地点	数量
デルコンダル島	1
ローファ地方	1
ローレシア地方	2
サマルトリア地方	2
ムーンブルク地方	3
テパ地方	3
ルプガナ地方	1
ベラヌール地方	1
ロンダルキア地方	1
アレフガルド地方	2
スライムランド	1

本人在最初的大陆上练级时发现，在营地右上方的商人之家中与商人对话时，每次可免费获得100个食物。这样的话,如果在游戏初期练级时不断重复上述的两个步骤,即可收集到大量的小勋章,且不必担心因收集小勋章而耗费金钱来购买食物。(以后就没有免费的午餐了！)



关于食物

本作新添加了食物系统，在地图上行走就会减少食物的数量，当食物耗尽时，怪物的HP值就会不断下降。如果在体力较低时不慎误入沼泽，就有可能全军覆没。在游戏初期资金匮乏的情况下，食物的消耗常常会使玩家陷入困境。下面就



介绍一些与食物有关的心得。

●选一处怪物较弱的大陆扎营，在营地周围练级，当食物耗尽时，将僧侣放在第一位。这样，每次战斗开始时，只要敌方怪物的速度比我方慢，僧侣就会首先为我方怪兽恢复HP。当我方损失太大时，只需回到营地免费住宿即可全部恢复。需要注意的是，僧侣只会为与自己同车的怪物恢复HP。

●当食物缺乏时，应尽量在森林和草地行走，有时会从果树上获得1～2个苹果。

●当马车上载有一些特殊职业的同伴时，可用其特技获得食物。例如，猎人能获得猎物，渔夫在海边可钓到大鱼（好东东）。

●在一般情况下，地形对食物消耗的快慢影响为：沙漠＞山地＞森林＞平原。

不花钱得到的好东东

在与怪物交战时，经常可以随机捡到或偷到一些道具，这样不但在游戏初期可以节省不少金钱，在后期也可以得到某些珍贵的道具。

既然不花钱也能获得这么多的好东东，那就让我们一起来看看究竟应该对哪些怪物进行“谋财害命”的动作吧。

编号	道具名称	怪物名称
001	やくそう	アクアスライム／ホイミスライム／はぐれメタル／キラースコップ／おばけヒトデ／ベロゴン／ぐんたいガニ／ドラゴンキッズ／せみもぐら／おおみみず／はなカワセミ／マドハンド／おばけキャンドル／トーテムキラー／パペットマン
002	アモールのみず	スノーム／アルミラージ／トドマン／ドラゴン／ストロングアニマル／
003	せかいじゅのしずく	クリスタルスライム／エンゼルスライム／グランスライム／マスタースライム／だいおうイカ／キングレオ／やまたのおろち／グレイトドラゴン／プチヒーロー／おおさそり／ミミック
004	まほうのせいすい	マグマスライム／グリズリー／ビッグももんじゃ／ダークホーン／アイアンホーク／ひくいどり／ホークブリザード／ガーゴイル／オパビー／ミノーン／マッドプラント／かぼちゃのきし
005	エルフののみぐすり	メタルキング／ゴールデンスライム／ダークキング／しんりゅう／にじくじゃく／スカラベーダー／デスサイザー
006	どくけしそう	ダークスライム／バブルキング／つちわらし／ドロル／リップス／ドラゴンマッド／マタンゴ／ヘルホーネット／ドロヌーバ
007	まんげつそう	こんぺいとう／スライムつむり／ジャイアントバット／ビックアイ／よろいムカデ／ベルザブル
008	げつけいじゅ	リーファ／ユニコーン／ひとくいそう／ふゆうじゅ
009	めざめのこな	ダークナイト／ヘルコンドル／とかげせんし／オーク
010	てんしのすず	スライムナイト／キメラ／ダンスキャロット
011	おもいでのすず	メタルスライム／アイアンタートル／さそりアーマー／マロンマン
012	りんご	スライム／バブルスライム／ももんじゃ／いわとびあくま／ドラキー／ドラドン／ブーバー／サボテンボール／おおなめくじ／はなもどき／とげぼうず
013	おおきなりんご	キラーエイプ／ナスビナーラ／きりかぶおばけ
014	さかな	とつげきうお
015	ステーキ	ベビーパンサー／あばれうしどり／アンドレアル／バトルレックス
016	トラマナのつえ	まどうスライム／ねこまどう／オニオンマスター
017	いのちのきのみ	ピモ／グランドシャーク
018	かしこさのたね	アルー／ゴートドン
019	まもりのたね	ドリーン／ギガントドラゴン
020	ちからのたね	イイロ／キラーパンサー／パオーム／マッスルコング／ソードドラゴン／カオスドレイク／おおきづち
021	せかいじゅのは	キングスライム／スピンスライム／インフェルゴン／スカルゴン／じんめんじゅ／ローズバトラー
022	ふしぎなきのみ	パーラル／トライワインダー／セルゲイナス／ジェノダーク／ドロルリウム
023	きみょうなせきぞう	とつげきこぞう

怎么样，看了这个表格，你应该不会在寻找珍贵道具的时候“滥杀无辜”了吧！

关于地图上的随机事件

团队在地图上行走时，会随机发生一些事件，这些事件有好有坏，下面就让我们一起来看看其中的一些事件。（事件排列不分时间先后，“发生地点”指较常发生的地点。）

编号	事件名称	发生地点	内容
01	落とし穴 キラースコップ	平／林 ／山	马车掉到陷阱里，食物被强夺，如马车上有猎人可发现并避开
02	旅の贵族	平原	为他表演可获得少量金钱，但有时他会赖帐逃走
03	天からの光	平原	回复己方全员的HP／MP
04	ダイエット	平原	由于减肥而使食物在一段时间内消耗的速度减缓
05	急におなかがすく	平原	由于饥饿，食物在一段时间内加倍减少
06	さすらいの ギャンブラー	平原	打扑克赢取兑换券，可换得增加能力值的种子
07	旅の僧侣	平原	花钱请僧侣为自己回复MP
08	岩が落ちてくる	山地	猜测落石方向(右左中)，如被打中一同伴HP减半
09	あやしいつぼ	山地	打开可疑的罐子后，可能有魔物出现
10	落とし穴 旅の盗贼	山地 森林	马车掉到陷阱里，并被盗贼夺取金钱
11	旅の魔法使い	林／山	用“ルーラ”将队伍移送至营地
12	森の奥	森林	马车上有厨师／猎人,可从森林中获得树木的种子
13	动けない魔物	森林	让医术士帮助动不了的怪物可以得到心
14	おおきな木	平／林	获得树木的果实作为食物
15	饮める泉	森林	一段时间内不出现怪物
16	小さな泉	森林	将道具投入泉水中可获得更高级的道具
17	砂漠で海のモンスター	沙漠	让渔夫帮助被困于沙漠中的海中怪物，可获得海中怪物的心
18	オアシス	沙漠	看见海市蜃楼（前进/离开），如不断地选前进，可能会将食物加满
19	旅の踊り子	沙漠	花费大量金钱让旅行舞蹈家为全员回复全部MP
20	あやしげな影	平／林山／沙	猜怪物名称，猜对获得该怪物的心，猜错战斗
21	キラーエイプ	森林	食物被猩猩强夺，如马车上有猎人可发现并避开
22	雪だるま	雪原	让魔物使识破对方的真身,可获得“スノームの心”
23	空腹の人	アレフガルト地方	让厨师帮助他可获得心或使其成为同伴

表格中的部分地点为简写,其全称为：“平”→平原、“林”→森林、“山”→山地、“沙”→沙漠、“雪”→雪原。当发生“小さな泉”事件时，将道具投入泉水中可获得更高级的道具，下面是一些相关资料。

通关前	
获得道具	投入道具
アモールの水	やくそう、りんご
まほうのせいすい	キメラのつばさ、てんしのすず、げっけいじゅ、さかな、おおきなりんご
せかいじゅのしずく	きんいろのかね、おもいでのすず
エルフののみぐすり	よびよせのつばさ
せかいじゅのは	おべんとう
各种“たね”或“み”	ステーキ、せかいじゅのしずく

通关后	
获得道具	投入道具
エルフののぐすり	おべんとう、まほうのせいすい
せかいじゅのしずく	おもいでのすず、げっけいじゅ、おおきなりんご、キメラのつばさ
せかいじゅのは	やくそう、りんご、まんげつそう
各种“たね”或“み”	トラマナのつえ、ステーキ
カラーオーブ	せかいじゅのしずく、せかいじゅのは、エルフののみぐすり

人类同伴的职业与战斗特技

在游戏中存在着许多人类伙伴，他们各自拥有不同的职业。在战斗中，除了依靠强大的怪物外，灵活运用人类同伴的各种能力也是十分重要的。那么，不同职业的人在战斗中会起到何种作用呢？一起来看看吧！

职业名称	中文名称	战斗特技	效果
せんし	战士	オノだげき	用斧头攻击敌人
ベテランせんし	资深战士	オノもうだ	
マスターせんし	王牌战士	オノむそう	
そうりょ	僧侣	いのり	为怪物恢复HP
だいそうりょ	大僧侣	いやし	
マスターそうりょ	高僧	せいなるひかり	
ちずし	地图士	ちけいちょうさ	增加我方移动速度
ベテランちずし	资深地图士	ちけいはあく	
マスターちずし	王牌地图士	ちけいじゅくち	
おどりこ	舞女	おどる	使敌人的能力下降
ベテランおどりこ	舞蹈家	じょうねつダンス	
マスターおどりこ	舞王	きゅうきょくのまい	
まほうつかい	魔法师	まほう	以擅长的魔法攻击敌人
だいまほうつかい	大魔法师	まじゅつ	
まほうマスター	王牌魔法师	だいまじゅつ	
ぶとうか	武师	かいしんだ	用拳头攻击敌人
ベテランぶとうか	武术家	かいしんけん	
マスターぶとうか	武圣人	かいしんげき	
しょうにん	商人	こぜにはっけん	获得金钱
だいしょうにん	富商	こづかいはっけん	
キングしょうにん	王牌商人	サイフはっけん	
つりし	渔夫	まきエサ	使敌人停止攻击
ベテランつりし	资深渔夫	いっぽんづり	
マスターつりし	王牌渔夫	とあみ	
うらないし	占卜师	うらない	获得敌人情报
だいうらないし	大占卜师	ふうすい	
うらないマスター	王牌占卜师	よげん	
いじゅつし医生	てあて		解除同伴的异常状态
だいいじゅつし	名医	ちりょう	
いじゅつマスター	神医	きゅうご	
かりうど	猎人	ゆみや	使敌人出现异常状况
ベテランかりうど	资深猎人	ねらいうち	
マスターかりうど	猎神	みだれうち	
きし	骑士	きしのたて	钢铁防御
ベテランきし	资深骑士	まもりのたて	
マスターきし	王牌骑士	せいなるたて	
けんし	剑士	にかいぎり	必杀一剑
ベテランけんし	资深剑士	さんだんけん	
マスターけんし	剑圣	よんれんさつ	
りょうりにん	厨师	マジカルスープ	为怪物恢复MP
だいりょうりにん	大厨师	マジカルシチュー	
りょうりマスター	厨神	マジカルステーキ	
まものつかい	魔物使	なだめる	使敌人出现异常状况
だいまものつかい	大魔物使	おだてる	
まものマスター	王牌魔物使	なつかせる	
ぎんゆうしじん	吟游诗人	うたごえ	引导战局向有利的方向发展
ベテランしじん	名诗人	こころのさけび	
マスターしじん	诗圣	みわくのうた	
とうぞく	盗贼	ぬすむ	获得道具
だいとうぞく	大盗	かすめとる	
マスターとうぞく	贼王	うばいさる	
あそびにん游玩人	たわむれる		
ちょうあそびにん	超级游玩人	与敌人玩耍	
あそびマスター	游玩人之王	ごうゆう	
メタルハンター	金属猎人	メタルたたき	攻击全部敌人
メタルキラー	金属杀手	メタルアタック	
メタルマスター	金属王	メタルおうぎ	
てんせいし转生士	てんせい		
だいてんせいし	大转生士	ほしてんせい	
てんせいマスター	转生之神	つきてんせい	
ギャンブラー	赌徒	リーチ	引发奇异事件
ハイギャンブラー	赌王	ダブルリーチ	
ギャンブルキング	赌神	トリプルリーチ	
けんじゃ	贤者	だいちのいかり	使用辅助咒语
だいけんじゃ	大贤者	だいちのほうこう	
マスターけんじゃ	圣贤	だいちのきせき	

怪物转身资料

在本游戏中，最大的乐趣莫过于通过怪物转身来制造新的怪物。怪物转身的方法有很多种，但合成怪物的3个要素则是：怪物+心×2。（众人：“全是废话。”）本人在实践中发现了如下的一些规律：



●规律1：如果转身时3个要素为相同种族，则转身出的怪物必属该种族。

●规律2：如果转身时的3个要素中有两个为相同种族，则转身出的怪物与两个相同种族的要素为同族。

●规律3：如果转身时的3个要素的种族全部不相同，则按“魔兽系＞恶魔系＞物质系＞动物系＞史来母系（スライム系）＞自然系＞元素系（エレメント系）的种族优劣来决定怪物转身后的种族。

当然，也有一些特定组合的怪物不适用以上规律。下面的列表是按上述规律转身出的怪物中的一部分，如果哪位高人还知道其它的方法或规律，欢迎指教。

スライム系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
001	スライム	1	1	全种族	スライム	スライム
002	バブルスライム	1	2	全种族	バブルスライム	バブルスライム
003	アクアスライム	1	2	全种族	アクアスライム	アクアスライム
004	マグマスライム	1	2	全种族	マグマスライム	マグマスライム
005	こんぺいとう	1	2	全种族	こんぺいとう	こんぺいとう
006	メタルスライム	2	3	全种族	メタルスライム	メタルスライム
007	ホイミスライム	2	3	全种族	ホイミスライム	ホイミスライム
008	スライムつむり	2	3	全种族	スライム	こんぺいとう
009	リーファ	2	3	全种族	リーファ	リーファ
010	スノーム	2	3	全种族	スノーム	スノーム
011	キングスライム	3	5	スライム+8	スライム	スライム
012	はぐれメタル	3	4	メタルスライム+0	メタルスライム	はぐれメタル
013	ダークスライム	3	3	全种族	ダークスライム	ダークスライム
014	スライムナイト	3	4	全种族	スライムナイト	スライムナイト
015	バブルキング	3	5	バブルスライム+8	バブルスライム	バブルスライム
016	メタルキング	4	6	はぐれメタル+0	はぐれメタル	はぐれメタル
017	クリスタルスライム	4	4	おどるほうせき+8	くものだいおう	スライムけい
018	ダークナイト	4	4	ダークスライム+0	ダークスライム	ダークスライム
019	エンゼルスライム	4	3	全种族	エンゼルスライム	エンゼルスライム
020	まどうスライム	4	3	ホイミスライム+0	ねこまどう	ねこまどう
021	ゴールデンスライム	5	6	メタルキング+4	メタルキング	メタルキング
022	ダークキング	5	5	ダークナイト+0	ダークナイト	ダークナイト
023	マスタースライム	5	3	全种族	マスタースライム	マスタースライム
024	スピンスライム	5	4	全种族	スピンスライム	スピンスライム
025	グランスライム	6	6	ゴールデンスライム+0	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム

动物系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
026	ベビーパンサー	1	2	全种族	ベビーパンサー	ベビーパンサー
027	ももんじゃ	1	2	全种族	ももんじゃ	ももんじゃ
028	いわとびあくま	1	2	全种族	いわとびあくま	いわとびあくま
029	キラースコップ	1	2	全种族	キラースコップ	キラースコップ
030	おばけヒトデ	1	3	全种族	おばけヒトデ	おばけヒトデ
031	とつげきうお	1	3	全种族	とつげきうお	とつげきうお
032	ねこまどう	2	3	全种族	ねこまどう	ねこまどう
033	ベロゴン	2	4	全种族	つちわらし	つちわらし
034	ぐんたいガニ	2	3	全种族	ぐんたいガニ	ぐんたいガニ
035	アルミラージ	2	2	全种族	アルミラージ	アルミラージ
036	ジャイアントバット	2	4	全种族	ジャイアントバット	ジャイアントバット
037	あばれうしどり	2	3	全种族	あばれうしどり	あばれうしどり
038	ユニコーン	3	3	全种族	ユニコーン	ユニコーン
039	ヘルコンドル	3	3	ジャイアントバット+0	はなカワセミ	はなカワセミ

040	アイアンタートル	3	5	全种族	アイアンタートル	アイアンタートル
041	グリズリー	3	4	全种族	グリズリー	グリズリー
042	キラーエイプ	3	4	全种族	キラーエイプ	キラーエイプ
043	ゴートドン	3	3	全种族	ゴートドン	ゴートドン
044	だいおうイカ	4	4	全种族	だいおうイカ	だいおうイカ
045	ビッグももんじゃ	4	5	ももんじゃ+16	ももんじゃ	ももんじゃ
046	ダークホーン	4	5	ゴートドン+0	ストロングアニマル	オニオンマスター
047	アイアンホーク	4	4	ヘルコンドル+0	ガーゴイル	シルバーデビル
048	トドマン	4	4	全种族	トドマン	トドマン
049	トライワインダー	4	4	全种族	トライワインダー	トライワインダー
050	キングレオ	5	5	全种族	キングレオ	キングレオ
051	グランドシャーク	5	6	全种族	グランドシャーク	グランドシャーク
052	キラーパンサー	5	4	ベビーパンサー+30	ベビーパンサー	ベビーパンサー
053	バオーム	5	5	ダークホーン+0	ダークホーン	メタルキング
054	マッスルコング	5	5	キラーエイプ+0	キラーエイプ	ギガンテス
055	インフェルゴン	6	6	キングレオ+0	キラーパンサー	キラーパンサー

魔兽系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
056	ドラゴンキッズ	1	2	全种族	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
057	ドラキー	1	1	全种族	ドラキー	ドラキー
058	ドラドン	1	3	全种族	ドラドン	ドラドン
059	つちわらし	1	2	全种族	つちわらし	つちわらし
060	ドロル	1	2	全种族	ドロル	ドロル
061	リップス	1	2	全种族	リップス	リップス
062	ドラゴン	2	3	ドラゴンキッズ+4	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
063	キメラ	2	2	ドラキー+0	マーマン	キラーパンサー
064	ドラゴンマッド	2	3	おおなめくじ+0	とげぼうず	いわとびあくま
065	ビッグアイ	2	3	全种族	ビッグアイ	ビッグアイ
066	とかげせんし	2	3	キラースコップ+0	ドラゴンキッズ	ベビーサタン
067	オーク	2	3	キラースコップ+0	ももんじゃ	ベビーサタン
068	ひくいどり	3	3	フレイム+0	フレイム	フレイム
069	ホークブリザード	3	3	ブリザード+0	ブリザード	ブリザード 070
ストロングアニマル		3	4	全种族	ストロングアニマル	ストロングアニマル
071	ソードドラゴン	3	4	アルミラージ+0	ドラゴン	ひとくいサーベル
072	ブーバー	3	3	リップス+0	ドラドン	ベロゴン
073	ガーゴイル	3	3	キメラ+0	しりょうのきし	ドラゴン
074	やまたのおろち	4	5	全种族	やまたのおろち	やまたのおろち
075	スカルゴン	4	4	全种族	スカルゴン	スカルゴン
076	アンドレアル	4	4	ガーゴイル+0	ドラゴン	ヘルコンドル
077	バトルレックス	4	4	ソードドラゴン+0	プロトキラー	つじぎりアックス
078	さそりアーマー	4	4	全种族	さそりアーマー	さそりアーマー
079	グレイトドラゴン	4	5	ドラゴン+8	ドラゴン	ドラゴン
080	にじくじゃく	5	4	ホークブリザード+8	ひくいどり	ホークブリザード
081	カオスドレイク	5	6	ブーバー+4	ダークホーン	ジャミラス
082	セルゲイナス	5	5	バトルレックス+0	グリフィンクス	カオスドレイク
083	ギガントドラゴン	5	6	グレイトドラゴン+0	アンドレアル	キングスライム
084	ジェノダーク	5	5	アンドレアル+0	やまたのおろち	グレイトドラゴン
085	しんりゅう	6	6	ジェノダーク	ギガントドラゴン	キングレオ

自然系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
086	ナスビナーラ	1	2	全种族	ナスビナーラ	ナスビナーラ
087	せみもぐら	1	2	全种族	せみもぐら	せみもぐら
088	おおみみず	1	2	全种族	おおみみず	おおみみず
089	サボテンボール	1	2	全种族	サボテンボール	サボテンボール
090	おおなめくじ	1	2	全种族	おおなめくじ	おおなめくじ
091	はなもどき	1	2	全种族	はなもどき	はなもどき

092	マタンゴ	2	2	全种族	マタンゴ	マタンゴ
093	オパビー	2	3	全种族	オパビー	オパビー
094	ミノーン	2	3	全种族	とげぼうず	自然系
095	マッドプラント	2	3	全种族	マッドプラント	マッドプラント
096	マロンマン	2	2	全种族	マロンマン	マロンマン
097	はなカワセミ	2	2	はなもどき+0	ドラキー	自然系
098	ひとくいそう	3	3	リーファア+0	ぐんたいガニ	自然系
099	よろいムカデ	3	4	ぐんたいガニ+0	ミノーン	スライムつむり
100	おおきづち	3	3	全种族	おおきづち	おおきづち
101	ダンスキャロット	3	3	全种族	ダンスキャロット	ダンスキャロット
102	オニオンマスター	3	3	マロンマン+0	ボムボムボム	ビッグアイ 103
	きりかぶおばけ	3	3	全种族	きりかぶおばけ	きりかぶおばけ
104	じんめんじゅ	4	4	きりかぶおばけ+0	きりかぶおばけ	きりかぶおばけ
105	ヘルホーネット	4	3	全种族	ヘルホーネット	ヘルホーネット
106	かぼちゃのきし	4	3	オニオンマスター+0	バーサーカー	プチヒーロー
107	プチヒーロー	4	2	マロンマン+0	スライムナイト	リーファア
108	ベルザブル	4	3	全种族	ベルザブル	ベルザブル
109	おおさそり	4	4	全种族	おおさそり	おおさそり
110	ローズバトラー	5	5	じんめんじゅ+0	だいおうイカ	キングレオ
111	ドロルリウム	5	5	プチヒーロー+0	ドロル	くものだいおう
112	デスサイザー	5	5	おおさそり+0	さそりアーマー	アンドレアル
113	ふゆうじゅ	5	3	じんめんじゅ+0	ビッグアイ	ヘルホーネット
114	スカラベーダー	6	6	デスサイザー+0	デスサイザー	ジェノダーク

物质系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
115	マドハンド	1	2	全种族	マドハンド	マドハンド
116	とげぼうず	1	2	全种族	とげぼうず	とげぼうず
117	おばけキャンドル	1	2	全种族	おばけキャンドル	おばけキャンドル
118	とつげきこぞう	1	3	全种族	とつげきこぞう	とつげきこぞう
119	トーテムキラー	1	3	全种族	トーテムキラー	トーテムキラー
120	パペットマン	1	2	全种族	パペットマン	パペットマン
121	ミミック	2	3	ゴースト+0	ベビーサタン	物质系
122	ドロヌーバ	2	3	全种族	ドロヌーバ	ドロヌーバ
123	ファントムグラス	2	3	全种族	ファントムグラス	ファントムグラス
124	おどるほうせき	2	4	全种族	おどるほうせき	おどるほうせき
125	ひとくいサーベル	2	3	全种族	ひとくいサーベル	ひとくいサーベル
126	つじぎりアックス	2	4	しにがみ+0	キラースコップ	物质系
127	ゴーレム	3	5	全种族	ゴーレム	ゴーレム
128	ばくだんいわ	3	3	全种族	ばくだんいわ	ばくだんいわ
129	がんせきグモ	3	2	全种族	がんせきグモ	がんせきグモ
130	さまようよろい	3	3	さまようしんかん+0	ひとくいサーベル	メタルスライム
131	プロトキラー	3	4	つじぎりアックス+0	つじぎりアックス	つじぎりアックス
132	さまようしんかん	3	3	ファントムグラス+0	ミミック	ばけものしんぷ
133	うごくせきぞう	4	5	とつげきこぞう+0	ばくだんいわ	ゴーレム
134	ひょうがまじん	4	4	ゴーレム+0	ブリザード	ゴーレム
135	ようがんまじん	4	4	ゴーレム+0	フレイム	フレイム
136	デッドマスカー	4	4	さまようしんかん+0	さまようしんかん	さまようしんかん
137	キラーマシン	4	4	プロトキラー+0	さまようよろい	スライムナイト
138	あくまのカガミ	4	3	全种族	あくまのカガミ	あくまのカガミ
139	グリフィンクス	5	6	うごくせきぞう+4	うごくせきぞう	うごくせきぞう
140	ダーククリスタル	5	5	全种族	ダーククリスタル	ダーククリスタル
141	キラーマシン2	5	5	キラーマシン+8	キラーマシン	キラーマシン
142	ドラゴンマシン	6	6	キラーマシン2+0	キラーマシン2	ギガントドラゴン

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
143	ベビーサタン	1	2	全种族	ベビーサタン	ベビーサタン 144
しにがみ		1	2	全种族	しにがみ	しにがみ
145	ゴースト	1	1	全种族	ゴースト	ゴースト
146	くさったしたい	1	3	全种族	くさったしたい	くさったしたい
147	マーマン	1	3	全种族	マーマン	マーマン
148	バンパイアラット	1	2	全种族	バンパイアラット	バンパイアラット
149	アニマルゾンビ	2	2	全种族	アニマルゾンビ	アニマルゾンビ
150	ボムボムボム	2	3	ナスビナーラ+0	ドラドン	ももんじゃ
151	マミー	2	3	くさったしたい+0	ゴースト	パペットマン
152	しりょうのきし	2	3	全种族	しりょうのきし	しりょうのきし
153	シャドー	2	2	ドラキー+0	しにがみ	ゴースト
154	ばけものしんぷ	2	3	全种族	ばけものしんぷ	ばけものしんぷ
155	アークデーモン	3	4	ベビーサタン+0	ギガンテス	ゴーレム
156	デビルアーマー	3	4	全种族	デビルアーマー	デビルアーマー
157	ギガンテス	3	5	ビッグアイ+0	ベロゴン	ドロヌーバ
158	バーサーカー	3	3	しにがみ+0	しりょうのきし	くさったしたい
159	じごくのもんばん	3	3	しにがみ+4	つじぎりアックス	ドラキー
160	シルバーデビル	3	3	バンパイアラット+0	キラーエイプ	オーク
161	ジャミラス	4	4	アークデーモン+0	ヘルコンドル	ガーゴイル
162	がいこつけんし	4	3	しりょうのきし+0	しりょうのきし	スカルゴン
163	ボストロール	4	5	ギガンテス+0	ストロングアニマル	ストロングアニマル
164	ランプのまおう	4	4	全种族	ランプのまおう	ランプのまおう
165	ドラゴンライダー	4	5	バーサーカー+0	ドラゴン	ガーゴイル
166	あくましんかん	4	3	ばけものしんぷ+0	ねこまどう	まどうスライム
167	ワイトキング	5	4	がいこつけんし+0	がいこつけんし	だいまどう
168	グランドサタン	5	6	ボストロール+0	グレイトドラゴン	パオーム
169	グラコス	5	5	マーマン+0	バトルレックス	トドマン
170	くさりまじん	5	5	マミー+0	うごくせきぞう	ランプのまおう
171	だいまどう	5	5	あくましんかん+0	ダークキング	ダークキング
172	ナイトリッチ	6	5	ワイトキング+0	だいまどう	だいまどう

エレメント系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
173	ギズモ	1	1	全种族	ギズモ	ギズモ
174	かまいたち	1	2	全种族	かまいたち	かまいたち
175	キラーウェーブ	1	3	全种族	キラーウェーブ	キラーウェーブ
176	くものだいおう	2	4	マドハンド+0	キラーウェーブ	ギズモ
177	フレイム	2	3	ギズモ+0	おばけキャンドル	おばけキャンドル
178	ブリザード	2	3	ギズモ+0	アクアスライム	アクアスライム
179	ちのせいれい	3	4	イイロ+0	ちのせいれい	キングレオ
180	みずのせいれい	3	4	アルー+0	みずのせいれい	グラコス
181	ひのせいれい	3	4	ピモ+0	ひのせいれい	りゅうおう
182	かぜのせいれい	3	3	ドリーン+0	かぜのせいれい	セルゲイナス
183	ひかりのせいれい	3	4	やみのせいれい+0	ひかりのせいれい	ゴールデンスライム
184	やみのせいれい	3	4	パーラル+0	やみのせいれい	にじくじゃく
185	イイロ	3	3	全种族	イイロ	イイロ
186	ピモ	4	2	フレイム+8	ひくいどり	ひくいどり
187	カカロン	4	3	みずのせいれい+0	ドロルリウム	しんりゅう
188	クシャラミ	4	4	ひのせいれい+0	ジェノダーク	インフェルゴン
189	バルバルー	4	4	ちのせいれい+0	マッスルコング	ナイトリッチ
190	ドメディ	4	4	バルバルー+0	グリフィンクス	デュラン
191	りゅうおう	4	5	デュラン+0	カオスドレイク	しんりゅう
192	デュラン	4	4	やみのせいれい+0	スカラベーダー	キラーマシン2
193	アルー	4	3	ブリザード+8	ホークブリザード	ホークブリザード
194	ドリーン	3	2	全种族	ドリーン	ドリーン
195	わたぼう	5	1	てんかいじゅう+50	ゴールデンスライム	グランスライム
196	ワルぼう	5	1	デュラン+50	ダークスライム	グランスライム
197	てんかいじゅう	5	5	ひかりのせいれい+0	てんかいじゅう	わたぼう
198	ギスヴァーグ	5	7	ドメディ+0	ドラゴンマシン	ワルぼう
199	パーラル	5	4	全种族	パーラル	パーラル
200	マスタードラゴン	6	7	てんかいじゅう+99	マスタードラゴン	ギスヴァーグ

本作如果不专门拿出大量的时间练级，那么到了游戏后期，光是小喽罗就足以把你打个骨断筋折，等到BOSS出场，你就只有等着被人宰杀了。其次是由于挣钱难而经常出现的无粮状态，本人已经记不清有多少次在腹中无食、手中无钱的情况下，花费大量时间来使用无粮练级大法了。

■文／Robin（特别感谢网友x-man1001提供大量的怪兽转身资料！）

人类伙伴列表

通关前

游戏中除了能获得各种怪物同伴外，还能像《火焰纹章》一样收得不同职业的人类同伴。那么，我们究竟能和哪些人一同冒险呢?

姓名	性别	职业	体重	加入条件
アレクス	男	战士	4	最初的森林中
ランドル	男	地图士	1	最初的森林中
デクソン	男	僧侣	3	最初的森林中
リップル	女	舞女	1	デルコンダル岛的酒店中
アリサ	女	魔法师	2	第二章扎营时自动加入
アン	女	武师	3	リリザ城东北方的商人营地中
カチュア	女	商人	2	リリザ城的宿屋中
バンダル	男	地图士	1	带ランドル上马车，再到リリザ城的教会中
レイダー	男	商人	3	去过リリザ城后再到ローファ村的宿屋中
ナナ	女	渔夫	2	第二章勇者之泉的洞窟的东北方的港口中
リーラ	女	占卜师	1	サマルトリア城的宿屋中
イクサス	男	医生	1	在サマルトリア城中按“おしろ→参国王→宿屋→おしろ”的顺序他交谈即可
デイビス	男	猎人	2	在第二章以后返回リリザ城的宿屋
ゴードン	男	骑士	2	打倒ローラ之门西北方的洞窟中的怪物
ジュラ	女	剑士	4	打倒ローラ之门西北方的洞窟中的怪物
クラスト	男	战士	2	打倒ローラ之门西北方的洞窟中的怪物
ロンミル	女	地图士	1	带ランドル上马车，再到ムーンペタ城的道具屋中
レンダ	男	渔夫	1	ムーンペタ城的教会中
リュウガ	男	武师	4	与毒沼之城西南方关口中的卫兵对话，再与他交谈
ホーミィ	男	商人	2	テパ村的道具屋中
リカード	男	厨师	2	テパ村的宿屋中
ゼノン	男	魔法师	3	在テパ村南部的まんげつ塔顶获得月亮石后
ボルドー	男	吟游诗人	2	“ドラゴンの角 南”的第一层
マチュア	女	魔物使		与大灯台第八层的看守交谈
アイリン	女	骑士	2	“ドラゴンの角 北”的顶层
モーリス	女	医生	1	ルブガナ城的道具屋中
ゲッツ	男	盗贼	2	ルブガナ城的宿屋的二楼
ガルス	男	渔夫	2	ベラヌール城的宿屋中
ルンルン	女	游玩人	1	在ベラヌール城的酒店中与她交谈，依次选“いいえ”→“はい” 即可
メルティ	女	舞女	1	ルンルン加入后再与她交谈
パンナ	女	猎人	2	在ペルポイ城的道具屋中与她交谈，依次选“いいえ”→“はい”即可
ダニエル	男	吟游诗人	1	在ペルポイ城的宿屋中与他交谈时，全选“はい”
オースト	男	占卜师	2	ペルポイ城的教会中
ギルメ	男	金属猎人	3	在ペルポイ城的监狱中与关在右侧牢房中的人交谈后与卫兵交谈，再与他交谈。
セスカ	女	战士	3	风之塔顶层
ターシャ	女	僧侣	2	风之塔顶层
バンガス	男	资深战士	5	打开ロンダルキア洞窟的封印后与他交谈
ペイク	男	厨师	2	ガライ城的宿屋中
ファンヌ	女	武师	4	アレフガルド大陆的商人营地中
イズラグ	男	贤者	3	アレフガルド大陆东南方的神庙中
ドギー	男	盗贼	1	毒沼洞窟中

通关后

通关后在各地会出现新的伙伴，但他们多半是随机出现，表中的地点是指出现几率较高的地方。

姓名	性别	职业	体重	加入条件
ジライア	男	武术家	2	デルコンダル城的宿屋中
アイン	男	资深骑士	2	デルコンダル城的宿屋中
アンリ	女	渔夫	1	ローファ村的道具屋中
トキオ	男	占卜师	1	ローファ村的宿屋中
ケイト	女	魔法师	3	ローファ村的教会中
アントン	男	武术家	4	リリザ城的道具屋中

マイル	女	武术家	2	リリザ城的宿屋中
アレン	男	大魔法师	3	リリザ城的教会中
コジーン	男	魔法师	2	サマルトリア城的道具屋中
アミー	女	武术家	2	サマルトリア城的道具屋中
シャロン	女	魔法师	2	サマルトリア城的道具屋中
ジャンヌ	女	大转生士	3	サマルトリア城的宿屋中
カッシュ	男	战士	3	サマルトリア城的宿屋中
ニック	女	资深剑士	2	サマルトリア城的宿屋中
コヨーテ	男	高僧	1	サマルトリア城的教会中
クロケット	男	富商	3	ムーンペタ村的道具屋中
ソーダ	女	资深地图士	1	ムーンペタ村的宿屋中
ヤンカー	男	地图士	1	テパ村的道具屋中
ヨハンソン	男	资深地图士	2	テパ村的道具屋中
サマンサ	女	王牌魔物使	3	テパ村的宿屋中
サンマン	男	大魔法师	3	ルプガナ城的道具屋中
ジョージ	男	大占卜师	2	ベラヌール村的宿屋中
ジム	男	僧侣	2	ベラヌール村的教会中
ナディア	女	赌徒	4	ペルポイ城的监狱中
ファシス	女	大盗	1	ガライ城的宿屋中
マット	男	吟游诗人	1	ガライ城的教会中
トトロン	女	名诗人	3	ガライ城的港口中带ランドル上马车，再到ムーンペタ城的道具屋中
レンダ	男	渔夫	1	ムーンペタ城的教会中
リュウガ	男	武师	4	与毒沼之城西南方关口中的卫兵对话，再与他交谈
ホーミィ	男	商人	2	テパ村的道具屋中
リカード	男	厨师	2	テパ村的宿屋中
ゼノン	男	魔法师	3	在テパ村南部的まんげつ塔顶获得月亮石后
ボルドー	男	吟游诗人	2	“ドラゴンの角 南”的第一层
マチュア	女	魔物使		与大灯台第八层的看守交谈
アイリン	女	骑士	2	“ドラゴンの角 北”的顶层
モーリス	女	医生	1	ルプガナ城的道具屋中
ゲッツ	男	盗贼	2	ルプガナ城的宿屋的二楼
ガルス	男	渔夫	2	ベラヌール城的宿屋中
ルンルン	女	游玩人	1	在ベラヌール城的酒店中与她交谈，依次选“いいえ”→“はい” 即可
メルティ	女	舞女	1	ルンルン加入后再与她交谈
パンナ	女	猎人	2	在ペルポイ城的道具屋中与她交谈，依次选“いいえ”→“はい”即可
ダニエル	男	吟游诗人	1	在ペルポイ城的宿屋中与他交谈时，全选“はい”
オースト	男	占卜师	2	ペルポイ城的教会中
ギルメ	男	金属猎人	3	在ペルポイ城的监狱中与关在右侧牢房中的人交谈后与卫兵交谈，再与他交谈。
セスカ	女	战士	3	风之塔顶层
ターシャ	女	僧侣	2	风之塔顶层
バンガス	男	资深战士	5	打开ロンダルキア洞窟的封印后与他交谈
ベイク	男	厨师	2	ガライ城的宿屋中
ファンヌ	女	武师	4	アレフガルド大陆的商人营地中
イズラグ	男	贤者	3	アレフガルド大陆东南方的神庙中
ドギー	男	盗贼	1	毒沼洞窟中

关于营地

营地的作用非常巨大，当不同职业的同伴加入后，营地就相当于一座城市，下面我们来看看它的功能。

1、可以在宿屋内免费住宿。

2、可以在老妇人处以1:1的价格购买食物。

3、商人加入后，可以在商店内购买道具和补充食物。根据队伍中商人数量和等级的不同，可购买的商品也不同。

4、老贤者和フォズ加入后，可以进行怪物转身。

5、吟游诗人加入后，可以给自己的马车和怪物改名字。

6、盗贼加入后，可以在商店内进行道具的存取。

7、游玩人或赌徒加入后，可以玩怪物老虎机，赢取奖品。



■文／Robin（特别感谢网友x-man1001提供大量的怪兽转身资料！）



开始制作自己的RPG吧!!入门这里请!!



↑经久不衰的人气系列，真是掌机玩家的福气。开始制作自己的游戏吧!



↓面对蝌蚪文不要头痛，有了本文的基本指导，保证你能尽快进入角色。

开始游戏主菜单：

●サンプル——ジュエルキーパー：这里是游戏提前制作的一个RPG试玩版

●チュートーリアル：抹消全部记录

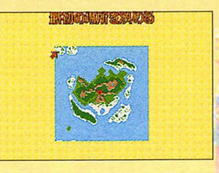
●メイン——ゲームをツクル：制作游戏，玩家就要从这里开始制作历程。

●デタをツクル：游戏中基本数值创建、调整

●オプション：游戏设定修改，包括速度、BGM等

●ケーブル——通信连接，进行主机间的交换和专用记忆卡之间的交换存档

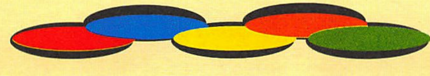
主要菜单介绍就到这里，大家先选择メイン中的ゲームをツクル，游戏会指导玩家来进行RPG的制作。首先要做的就是选一个人物出来做主角，可以选的种类很多，设置包括动物和其他，呵呵。接下来就是起个名字了，这里按照规矩还是叫mine了。在假名的拼写时按R是中文汉字，按L进行假名和英文的切换。然后就是选择冒险的地图了，游戏中制作了6幅现成的地图供玩家挑选，大家可以通过L、R键查看，选好以后，就是选择最初的开始点，也就是游戏最初开始的位置了。如图，用箭头进行定位。全部完成以后就可以开始我们的旅程了。





地图中我们首先按下暂停键，在空白处按A，看见出现了右边的菜单，看箭头指示的右侧，从上往下分别是创建建筑物、人、物、地图、搭乘工具、开始时人物设定。



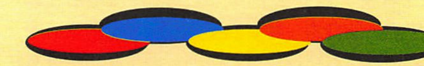


游戏制作首先就要完成一个大致的地图那么就开始吧。在画面中，直接按A也可以进入地图编辑画面，先在这里设置个村庄吧。随便放个位置，然后按暂停进行编辑，在编辑画面中看到的小村子有个鸡蛋的标记，点上它，选择“作る”出来两个选项，一个是叹号，一个是小旗。因为村庄是要能进去的，这里一定要选小旗，也就是地图的意思。然后再把它移动到适当的位置。不过好像现在还是不能进去啊，是的。这里我们可以先把整个地图的全景设置完毕，然后再去管里面。由于开始我们的地方是个小岛，可以用一个桥梁把两个小岛连接起来，这样就可以过去了。如果不想连接的话，只要按着R移动，不管什么地形也能过去。我们在这里开始冒险如何去大陆呢?对了，就是要搭乘物了。大家可以选择陆海空3种。这里可以选择船，看图片分别是选搭乘的海上工具，搭乘时移动中的音乐和搭乘的条件。默认的没有条件。这里暂时不要什么条件。出来后





看看，终于可以乘船了，只要走上去就自动上船，下来的时候，在岸边按B就可以下来了。按照如此的方法把地图设计完成后，在游戏画面上按B以后，选择“セーブ”进行存档。退出游戏。



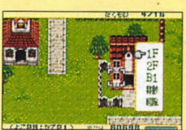
进入主菜单メイン中的デタをツクル选项，从左往右，从上往下的顺序看，第一个是人物的编辑画面。进行人物的编辑，要在这里P1选择人物的样貌、名称、职业和等级。另外还要选择拥有的特技（魔法），在设定特技的时候可以自己选择拥有的技能，和习得条件（等级）。如果要编辑新特技的话，在进入选择画面的时候，选择“笔”进行自己编辑，需要起名字、设定种类（比如攻击系、回复系、特殊状态……），在“エフェクト”中可以查看自己编辑的战斗画面，还可以选择特技的范围、性质、消费MP和效果。这个好了看第二项“特一栏。这里可以直接编辑特技，编辑好了可以在人物设定中直接选用。接着下面的一个是人物的常用对话编辑，大家可以把一些常用的台词提前写下了，以便直接使用。

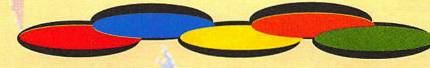


看第二行，职业。这里要编辑自己需要的职业，最大为50种。P1需要设置一下这个职业的力量、体力、守备……等的一些常用数值；P2是设置攻击、防守和自己的特殊能力。玩家完全可以制造出超级职业来的。中间一个是道具，这里也是需要编辑常用的一些道具，P1是编辑名称、种类、图标和价格；P2是进行表示方式。第三个是写一些常用的通用名称：如母亲、镇长等。

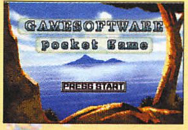


第三行，第一个是进行怪兽的编辑。P1进行怪兽的名称、职业、等级、样貌、性格和取胜得到的金钱和经验值；P2进行选择拥有特技和使用条件；P3是对一些特殊攻击和属性魔法的防御耐性。中间的是地图编辑，这里就是要创建地图的地方了，游戏中无法进入城镇的原因就是没有在这里进行编辑。首先P1创建地图，一开始的第一个就是大地图了大家可以进行增加其他的，城镇的地图和一些在大地图上能进入的图标的内部的画面也在这里制作。P1中的“ベース”上后通过L和R选择地形，其他还可以起名字和进行BGM的选择。P2是第二中BGM的选择和出现条件。P1中，只要把光标移动的选择的地图上面，就能把地图进行编辑，增加房屋、建筑和设施。放好建筑后，光标移动到上面后选择内部的画面1F（1楼）、2F、B1（地下1层），或者是进行移动建筑。一般的情况下只选择1F就可以了，内部的画面通过L和R进行查看，都是预先制作好的。在这个的最后一行，大家可以进行游戏的标题、制作人开始和结尾画面，同时还能进行图片的前景和背景的选择，音乐也是可以选的。

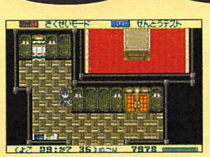




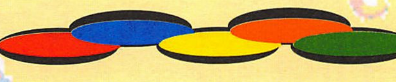
接着我们看最后一行的内容，第一个是对行的编辑，这里的对行是针对遇到的敌人而言的，不仅要创建对行，选择敌人种类，还要选择对敌人的攻击方式。中间的一个P1是进行教会的设置和属性的名称。教会里每次复活要多少钱、回复特殊状态要多少钱都要选的。其他就是一般的火、水、风……属性的选择，你也可以改成自己设置的名称；P2是选择进入店铺和教会的音乐，可以任意选择。最后一个就是记录了。全部编辑好了不是一时半会的事情，随时编辑随时记录。编辑好了以后再次进入游戏。大家看，标题成了《电子游戏软件》，副标是我们掌机迷的副标了，呵呵。



取回进度，按暂停后选择我们的建筑物，出现菜单后选第一个“作る”进入编辑画面，如图。选择图标指示的选项“マップなし”这里就是要登陆我们制作的地图了，也就是该村庄的内部（在这里也可以现做）。选择好了以后再移动到“开始タイプ”这里，把原先的“A/L”改成“ふれたとき”，设定好了以后，退出来，再次移动到刚才的村子看看，哈，进来了。那么接着就进行村庄的人物安排吧。



进入一间屋子（拥有楼上楼下的），在里面按暂停以后，再按A，会看见原先有小旗子的地方变成了“阶段”，这个就是设置楼梯的地方，这样就可以把楼上楼下给连接起来了，如果直接放个楼梯上去的话，是不能使用的，另外要注意上楼和下楼的标记啊。还有，大家可以在屋子里摆上门和宝箱的。建筑物的方面都弄好了，那么最后的人物就要开始考虑了。



首先我们要制作RPG起码要有个剧本的，还比如剧情中遇到什么、得到什么、选什么分支怎么发展都要在前期进行详细的企划的。因为大家不是什么专业人员了（专业人员也不会用这个啊），不过起码的剧本还是要准备的，尤其是人物的对话。这里剧情方面如何还要靠自己的，我只是给大家讲如何弄这些人物，让他们动，让他们开口。大家先创建一个人物，应该找得到在那里吧（按暂停后按A，选人物）。首先选择一个人或动物或者其他什么能动能发声的东西，然后选人物图标后边的那个方框，出现如图片上的选择，这个就是选人物的移动方式，原地不动、原地打转、不规则运动和强制运动都有的。选择好了以后看最下面的“イベント内容”。对着里面的横线点一下会出现个菜单来，这是选择此人的行为的，大家可以选对话，或者敌人间的战斗、教堂牧师的行为（复活，解咒等）、商店店员的行为（买卖商品）都要在这里选，同时对话和行为可以依次进行的。这里我们就讲对话。对话是第一项中的第一个“メッセージ”，选择通常对话，然后进行对话选择。如果提前没有编辑的话可以现在编辑。选择左边的“笔纸”，第一个小方框是选择人物的头像，说话的人物一定不要和其他人的弄错了啊。大框里面是对话，填写的方式和起名字一样，不会可以写日文、中文（日文中的汉字）和英文写到大方框里以后，按B登陆到选择栏里，选上就成了。两个人对话，第二个人说的时候记住头像要换自己的来着啊。大家看看图片上是我加上去的对话，大家可以根据自己的意思写成任何的东西的。这样，一个最简单的RPG就做成了。



mine语：其实这个工具的功能远远比我介绍的多，有兴趣的朋友可以根据我的浅要介绍再进行深入的研究。我做的只是把大家领进门，真正的制作还要靠大家的摸索，毕竟制作游戏不是简单的事情，虽然有了这个简便的工具。只要有汉化小组给加入新的汉字库的话（这里的汉字很少，且不会日文的玩家找起来很麻烦），制作一款自己的中文游戏就不是梦想了，起码可以开发出款不错的RPG来的。有兴趣的朋友不要忘记买专用的记忆卡啊，不然卡带本身的记忆容量是有限的啊。不过呢，一般的小游戏绝对能应付的就是了。大家制作好了以后，回主目录メイン的ゲームをツクル就可以进行游戏了（同时还可以编辑呢），看着自己制作的游戏真是很高兴的说。



巴斯垂钓

2002年12月　4800日元
konami　SPG



炎热的天气已经慢慢逼近，本来就不愿意出门的mine加上外面“非典”的流行，更不愿意到公共场合溜达了，万一挂了那可就麻烦了。当然在家里就愿意找几个休闲的小游戏了，最近的《牧场物语》应该是大家的首选，另外我再向大家推荐一个游戏《巴斯垂钓》。

这个游戏想必掌机玩家应该也听说过的，以前从GB上也出现过，还推出了个超级变态的“钓竿”的周边，真是难以想象。升级到GBA后画面进行了大幅度的提高，绝对有去热解暑的功效。

游戏中玩家要钓鱼的原因是mine在学校里喜欢的一位漂亮mm——マイ，在同学那里得知她所在的社团将举行一次垂钓大会。开始对钓鱼一窍不通的mine还以为可以看看マイ穿比及尼的风采呢，可谁料到后面的话让mine下定决心要夺得冠军——胜利者可以得到マイ的一个深吻！为了这个目的死也值得，一定要豁出老命来着。由于主角对钓鱼不是很精通的说，因此就要找个老师来指点。前往小木屋，在师傅（以后可以在他这里买到很多的钓鱼用具）的带领下开始了自己的学习路程。



开始玩家只能在第一个小岛来，同时也是在这里进行第一次比赛。大家要先选择水域，因为不同的时间各个水域的水温都有差别，能钓到鱼的几率也就各不相同，钓到的种类也是不同的。一般来说7：00左右的时候水温比较低，适合在浅水区来钓，在7：30左右鱼上钩的几率最大。9：00左右，随着太阳的升高，水面的温度也在增加，这时就要考虑到中层水域了。那么到了10：00以后，就要选择深水区来进行垂钓了，同时这里也有大鱼出现了。选择好场地以后，按B调出菜单来，选择好使用的道具（不过开始由于资金问题就是一套简单的行套，没有富裕的钱买其他的，这里可以默认的）后选择“钓りをする”进入到该画面里。



开始我们要做的就是选择抛钩的地点，通过方向键的“左右”来选择，好了以后就可以进行抛钩了。按下“A”以后，会出现个力量槽，同时有光标在快速的滑动。这个就是大家要使用的力量的控制了。左边的黄色是您的力量，越往左力量越大，同时也会抛的更远。右边的是您要控制的鱼线轮，一定要在选择好力度后再次在这里按下，就可以抛出鱼钩了。不过由于鱼线轮的不同，这里会有不同的。



出了线以后，就可以看见鱼饵在慢慢的沉入水中了，这个时候就要除了不断的晃动方向键让鱼饵活动外，还要拉线（按A）。因为这里的鱼是吃活食的，我们的鱼饵也是你不动的话，100年也不要想钓到半条的。一直往上，等到如果图片中鱼饵的画面有红色显示，就表示周围有鱼了，你一定要继续晃动鱼饵来吸引鱼儿。只要它一咬钩，就会进入全画面的拉锯战（显示上钩的鱼）。不是说您的鱼吃了饵就能上钩的，如果在和鱼的较量中你表现不好的话，那就不客气的说：“准备重新开始吧。”鱼是很容易被挣断线或者是脱钩的。



大家看这个画面，鱼已经上钩了，除了要不断的拉线让鱼儿接近你以外，还要用方向控制鱼的动向，就是要让鱼一直在画面中，它往哪边去就按哪边的方向，同时要收线。左下边是你鱼线的长度，右边是鱼线的“紧张”程度，也就是说鱼线所承受的拉力了。在按A拉线的同时，拉力会不断的增加，如果到头的话，就会出现断掉的可能，这时就要按B来放线减轻拉力了。不过如果到了最左边也会让鱼跑掉的(开始的小鱼可以直接就提上来的)。经过不断的折磨后，鱼儿终于出水了，大家一定会因为看到自己的劳动成果而喜悦的吧。每条鱼都会有名称、长度和重量的显示的，大家要合理的取舍。

如果要钓大鱼就要放长线的，不过大鱼也不是容易上钩的，开始还是先用这种浅水区的小鱼来练习一下的好，熟悉了操作后，再等到合适的时间，前往深水区里尝试一下就可以了。不过如果想要胜利的话，就一定要钓到5KG以上啊，就是说都要在1KG/条以上的。像这种大鱼是不那么容易上钩的哦。

另外一点需要注意的就是，大家的每次移动选择场地的时候都会强制性的消除30分钟，每场比赛都是有时间限制的，而且每轮垂钓的时间都是30分钟。大家要想找好位置，一定要先算好时间，如果把好时间放过去，那也基本上说已经输掉了比赛。游戏中的鱼有很多种类，大家可以增加不少见识。如果前往小木屋的话，可以用得到的钱购买新的装备：鱼杆、鱼线、鱼线轮和鱼饵。前面的基本上是越贵越好的，不过也要根据场地来定。后面的鱼饵就有很大的不同了。除了样子不一样以外（根据鱼的口味啊），还根据鱼的习性有在水面上的饵，有在水下的饵，还有植物样子的饵……总之是很多种的，大家用不同的饵会有不同的感受的。

最机密、最实用的秘技，都逃不过我们的眼睛。

秘技侦探团

近期GBA大作不断，随着玩家敬业精神的不断提高，各种犄角旮旯的小杂碎都被读者一一发掘，经典大作的经典秘技也确实有必要不断温习。这就是本团永恒不变的宗旨。



口袋妖怪·红宝石

超经典游戏最新秘技大补完

任天堂
RPG
2002.11.21

●快速升级

首先，选一有快速升级全体攻击（如をのぃ等）和一低级怪兽(最好是飞行属性)，在120号路遇到了记者二人组（即以前在111号路、118号路出现的人）打败他们后，他们会在最初遇到他们的地方出现(如此循环)，只要让带级怪兽带上がくしゃぅそぅち，当他们以怪兽等级达39时便不会再往上升了，总共经验值约为2000，只要有耐心，多打几次就会快速升级。

●稀有怪兽（非战斗）

1.ポヮル在气象站打败水团后获得。
2.エネコ用ピメチエゥー在上ヮマキツテイ交换得。
3.サニゴ用キレハナ在ーキナギタゥコ交换得。
4.ダソバル　遇ダィゴ后在他的小屋取得(一定要拿!)。



怪物公司

全部难关一通到底！

EIDOS
RPG
火热发售中

●全关卡密码

5MB2VP
4RB231
RZB!78
MZC2B1
S2W2V9
F6W139
J!C97C
K!C!9H
Z9D2BQ
59X2VX
J!X23K
V6D77J
K!D!9J
P9F2DJ
49YIXY
K!F95D
O9G1BS
59Z2UZ
89Z23!
89Z27F
K!G!9L
K!G!!M



特鲁内克大冒险

游戏中实用技巧全面公开！

ENIX
RPG
2002.10.31

●不要钱的理由

使用ベビーフォーク或合成此武器后,打倒敌人后会有极高几率发现钱袋。如果不是太缺钱的话,笔者建议大家不要合成此武器 。因为合成后，打倒敌人后得到道具的几率会变得极低。以草为例：打倒黄金史莱姆后会有较高几率得到黄金草，如果你合成ベビーフォーク后，就只能得到金钱了。

●转ぼぬ先の杖的妙用

在冒险中经常会踩到让你摔跤的机关，它会让你道具掉满地,甚至有些壶因此破碎，轻者壶中物品撒落，重者宝物消失,特别是得到黄金之壶后，踩到机关都很让人揪心。有了转ぼぬ先の杖之后，将它像世界树叶一样放在身上，你会发现……

●“魔法速成草”

在魔之迷宫中有着大量的降级草，吃了它之后会使你级数下降，但不会让你忘记魔法。此时你只需1的经验值即可恢复原级，并学会新的魔法。



黄金太阳

两部作品共同游戏心得总结

任天堂
RPG
火热发售中

●攻击力最强的职业：

黄金太阳两部作品中攻击力，防御力最强的职业为黑骑与金酒圣，装法为：

1代
ロビソー：6火1地
ヅェラルドー：6地1火
ィワソ：6水1风
ソアリィ：6风1水

2代
ガルツァ：7火2地
ツャスミソー：7地2火
ツバー：7水2风
ビカド：7风2水



后继1代主角各属性精灵能力均加一。当然，其精灵属性要下降——呜呼、鱼与熊掌岂能兼得？

●养生之道

相同的等级会出现一定的能力差异，是因为基本能力值的高低被精灵的强化所至，故不能忽视平时的升级，时常高能力提升出现几率较低，故要靠save和读取，耐心与运气，（有时要靠出入门或村庄来改变遭遇）建议值：+8（HP）+2（EP）+4（攻）+2(防) +4（速）或4、6、3、26

惊喜值：9、2、5、2、5或6、6、2、3、6(出现几率极低)

●拾破鞋

过了比利比诺东边的关卡（太1，起始需要推开木箱的地方），有一狭长的孤岛（由右往左进入的）末端有一片森林，调查（除此按A键均为切换菜单状态）可得破鞋一只，价值人民币450元，在手头拮据的游戏初期甚是受用。

●精灵善用

在此不将各精灵召唤一一列举，只点拨初玩者或在今迷途者要留心释放，不是任何人释放任何精灵都一样，力量与属性不相适的只会将精灵的威力大打折扣，卡带中设定精灵（释放时）排列为由大到小（威力）。同级时为风火水地，为了免于来回选订的不便，故将人物排列也可稍作更改：ィワソ、ヅェラルド、メァリィ、ロビソ，再穿上跑的最快的鞋，加上“养生之道”，笔者曾用LV22击倒太I BOSS，耗时不足六小时。

●玩转老虎机

1代、2代均有用奖卷玩游戏的地方，其规则亦相同。

五件衣物可得ミスリルツヤツ（防+10、HP+5）或ツルのビスチェ（防+6，好运+1）或ラソニソヴツャツ（防+1，速度+15）

五只鞋可得クィツクブーツ（防+3速度+20）或 むゎぬのブーツ（防+4），第三只破鞋不提也罢。

五个指环得ェナヅストリソゲ（EP回复7/次，坏了可修），力量指环(战斗时使用)，沉睡指环（战斗时使用）。

五个红心可得 ヒルポツョソ（HP全满），ヒルドロツプ（HP回复500），ヒルナツツ（HP回复200）。

五个五角星可得，复活水，冰天雪地（EP全恢复）苏醒药月亮代表万能，可以其它图形任意组合。

至于如何百发百中则不再老生常谈。另外ヒルポーツョソ与とルドロツプ买不到，前者可随击倒红旋风而得（取之不尽），とルドロツ可在战胜撒哈拉沙漠中用幻眼看到的怪物后随机取得（1代）。





格斗之王EX2

格斗中的经典在GBA上重现

PLAYMORE
FTG
2002.11.17

●获得Master Mode（爆气）能力

无接关爆机后人物评价为LV.8或以上，得到该人物“master Orochi”称号。

●隐藏模式与隐藏要素

全员均拥有master Orochi称号，并以既有队伍阵容爆机（共7组）。

●原创特殊组队：

十神宝女性组：叶花盟、守恒纯、黑樱王羽
三神器组：大神灵儿+宿敌二人。
神秘关系组：阪崎良、椎拳崇、大神灵儿。



怪兽之门

隐藏卡片和职业入手方法指南

KONAMI
RPG
火热发售中

●究极魔法卡的取得

在游戏的标题画面有个OPTION选项，进入后选择シークレッツヮード，在里面输入下列密码可获得相应效果：

卡片名：ャイソトソード
密码：そのしゅくふくされしつゐぎけみとめしもののからだないやす
卡片名：ィソビジブル
密码：いだいなゐこちもはてきのめよりそのみをかくす
卡片名：フレィムロツド
密码：そのつぇはつよきせいしんをしゃくねつのほのゎよかす
卡片名：ホーリーライト
密码：せいなゐひかりはときとしてぁしきゃいぼをしりぞけゐ
卡片名：リフレクトシルド
密码：ちからをゎごゐものそのたてにょつてみずからをほちぼす
卡片名：ハリケーソ
密码：かぜのゎラそのぃかりはすべてをまきこみしりぞけゐ

●隐藏职业“兽人”出现

密码：

つちぁはこ　けぁゐもい
ぬうそいぁ　くぶすれち
ちぢくぜも　べれゐゎぬ



塞尔达传说·众神的三角力量

让你轻松愉快地体验林克的冒险

任天堂
RPG
2003.3.13

●原地记录大法

1.光明世界：

在得到笛子后，对着卡瑞可克村中的鸟型风向标吹笛子会放出一只鸟，以后想记录时，先用笛子把鸟召唤出来，按B键返回原地，再save就可以了。

2.黑暗世界：

在想记录的地方用魔镜到光明世界，之后返回再save。

●无限加钱法

在得到力量手套后，回到通往沙漠宫殿的山口处，在靠地图下部的山凹处，有两块大八边石，举起靠下的石头，出一洞口，进入后内有一人四周都是坛子，每个坛子下都有钱，一次可拿50元，反复几次就可拿满999元。有了钱就可以买最好的回复药，去欢乐池塘将炸弹、弓箭持有量加到最高。





洛克人ZERO

最强敌人轻松搞定

CAPCOM
ACT
火热发售中

●安全最终BOSS战

洛克人ZERO的最终BOSS要用长矛打，极难对付。而且打持久战对自己很不利。下面我就向大家介绍一种既安全又实用的打法。



你的剑必须会二段集气斩，操纵得也很熟练的话（也可以带上恢复体力的精灵），便可以向最终BOSS发战了。BOSS的第一形态很好对付，用二段集气斩即可。第二形态不太好对付，这时要把声音开大一点，因为BOSS攻击前会发言，便可躲过他的攻击。攻击时不要用长矛，而是用剑来攻击。先跳到浮游柱上，待BOSS发招之后，用二段集气斩来砍他的脑袋（注意不要碰到他），如此反复进行便可打倒最终BOSS。



最终幻想战略版ADVANCE

新时代FFT实用技巧三则

SQUARE
S・RPG
2003.2.14

●快速收集"JP"的方法

关于"JP"，游戏前期（没得神兽前），得的实在太多了，多得不知道干什么，但是得到神兽后却发现不够用，整天放在身上摆来"看"一直不舍得用，这里有个快速收集"JP"的方法：

在任务中，常常有许多任务战中有些什么"石像""雕像""木箱"等，而每次总是出现至少两个，当那些会动会跑的敌人"干掉"后，任务并没结束，因为还要把"木箱"





等东西破坏完，才能结束。而"木箱"等的HP都是十分的低，都是"30"以下，可以说是"一刀一个"，只要一群人围着一个木箱，一个人打，一个人复活（那些东西有生命吗？怎么复活啊？），这样就可以无限得"JP"。

●关于偷东西

这个技能，可以说是在整个FFTA中十分重要的，因为仅靠商店和任务中的道具是不能得到所有技能的，而且许多的究极武器，防具盾、饰品都在敌人身上，所以"盗む"是一定要练的。偷东西的时候，从侧面和后面偷的话成功率就比从正面偷多10%以上，而把敌人弄成异常状态成功率就更高，特别是用"动物使い"的"羊が100匹"的高成功率魔法后，偷盗的几率达100%！！

●关于非战斗任务

非战斗任务常常要有特定的条件，如职业、道具、能力等等，当选择人物去完成任务时，可能会摆出3种姿势，跳跃、走路和蹲下。其中蹲下的意思，该人物完成率是20%，而走路是仪表成功率为50%，跳跃就是成功率高达80%。所以派遣最好找"跳跃"的人去。实在不行就找"走路"的去做吧！这和WE中球员的状态很相似。



星之卡比・梦之泉DX

完美破关后的隐藏要素大公开

任天堂
ACT
2002.11.7

●BOSS战小游戏

普通模式达100%（3个BOSS各占1%）完成度。可玩挑战BOSS小游戏，不可存档。

●メタナイト修行大战斗

困难模式100%完成度，，可玩メタナイト修行大战斗小游戏，メタナイト攻击力很高，且可以开启任何机关，连按B键为飞，难度稍高，玩这个很不顺手，不可存档。

●隐藏游戏

通关一次后，在小游戏中会增加BOSS战这一选项，可挑战打败过的所有BOSS（难度超高呀）。

●使用美塔奈托

要求以100%开发度通关两次，这样在小游戏中增加另一项选项，可以使用美塔奈托公爵进行游戏了（注：第二次通关必须选开始游戏的第二项）。



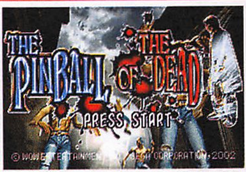
死亡弹珠台

全隐藏模式公开

SEGA
TAB
火热发售中

1.输入DONTN33DNGN3Y
“BOSS MOOE”出现
2.输入OP3NSNDT35T
“SOVND TEST”出现
3.输入MOV13PL353NT
“MOVIE TEST”出现







龙战士2·使命之子

一点不为人知的小秘密

CAPCOM
RPG
火热发售中

●特殊的召唤应用

龙战士2中，有一个仲间，叫阿斯帕，他的战斗特技是召唤花草，《电软》去年第六期中曾经说过其作用不明，不过经小弟研究，他的一般画面中是使地上开花，而若在斯坦的故乡哈兰多城那片地方，到敌人时画面中会出现两个类似仙人掌的东东，这时使用召唤成功的话这两个仙人掌将会爆炸，攻击力不小，妥善使用对游戏有很大帮助。





索尼克ADVANCE

和自己的伙伴一起闯难关

SEGA
ACT
火热发售中

●与TAILS一起行动：

在选人菜单中将光标指索尼克按上，然后指TAILS按下，再指KNUCKLES按L，理所当然指AMY按R，最后使用索尼克游戏，这样TAILS就与索尼克一起行动了。



真女神转生·光之书

隐藏怪物和通关心得

ATLUS
RPG
2003.3.13

●获得奖励怪物仲间

游戏初期在“时之塔”内刚开始的地方（有恢复体力和魔法人的房间），有一个绿色胖怪人，与他对话后选第三项即可回答他的问题。玩家每答对五个问题，就可以获得一个怪物仲间。答得越多就能得到更强力的怪物。但需要注意的是，当主角的等级小于怪物的等级5级以上时，怪物不能带在主角身边，会暂时存入“怪物中心”，以后到标有Vn的房间里调出即可。这些奖励的怪物仲间大多在初期无法使用，但是到了后期就可以合成出强力怪物，所以十分珍贵。

●通关后感受及收得大魔王与二女神

通关后，主角可到各村庄和迷宫中转转，遇到以前遇到的重要人物会发生对话情节。通关后回魔王宫殿，与魔王对话可收得之，其大多数能力都在60以上，绝对是强力角色。再往里走和时之三女神对话，过去时之女神和现代时之女神会加入角色队伍，其数值都在50以上，可以利用。通关后到古之塔冒险，与怪物交涉后。可以得到许多化石，用于合成怪兽。另外值得一提的是，通关后交涉怪物，怪物大多不会再加入主角队伍，只会帮主角的怪物仲间恢复或送东西给主角。



指环王·双塔
让我们把珍贵的艺术品一网打尽

EA
ACT
火热发售中

●艺术品的秘密

游戏中共有8件艺术品，下面介绍详细的获得方法：

1. Balin's book

选用魔法师甘道夫在巴林墓地第一次BOSS战时取得。

2. Sauron's Ashes

选用游侠阿拉贡在最后保卫城堡的那一关的第二版面，从城堡的楼梯向上走，在宝箱中取得。

3. Bilbo's Map



先使用阿拉贡通关后，再使用弓箭手雷格拉斯在逃离矮人族的城堡后，来到雪地的第三个版面向下走会发生剧情，再往回走在乱石堆中间打碎箱子即可得到。

4. Mozra's Lamp

选用雷格拉斯与白衣甘道夫重逢后向上走，在两棵树中间的隐藏空地中取得。

5. Troll Tusk

选用弗多在第一次BOSS战后，跳出城堡，通过断桥，打碎箱子后得到。

6. Narsilthe sword of isildar

选用弗多在精灵族森林向下走，打破土包后得到。

7. Chainlink of morgul

选用阿拉贡在第二次BOSS战后来到Rohan Eastemnet North中最后的一个版图，调查后会发现一个被乱石包围的山洞，在山洞上方的小路等待一会，就会有一个怪物出现，只要紧跟着他进入山洞即可取得。

8. Judkms scrolls

选用公主，在第二张地图的第二个版面，在村庄里面将附近的箱子全部击破，在尽头入口的房子旁边就会出现一个新的宝箱。

●弓箭手的奇异现象

使用穿心箭魔法，AB按住不放，待蓄力光环出现，松开B键，这样弓箭手就会带着光环到处走。



游戏王7决斗都市传说
两条实用的小秘技

KONAMI
卡片RPG
火热发售中

1.增加100点DC

在卡片屋输入密码：98025223

2.增加ヂツキキャパタシィ

在卡片屋输入密码98025229



GTA2
隐藏要素出现方法一览

MTO
RAC
火热发售中

所有车出现：

标题画面L+B，再按左

所有赛道出现：

标题画面L+B，再按右

所有零件出现：

标题画面L+B，再按上

EXTRA MOOE出现：

标题画面L+B，再按下

PCOKET GAMER 掌机迷 梦攻房 火炎纹章·烈火之剑

NINTENDO · SRPG · 4月25日 · 4800日元

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 烈火の剣

火炎纹章·烈火之剑

剧情攻略始动

·序章 草原の少女·

第一部的女主角琳（リン）在草原上发现了昏迷的军师（也就是玩家，下同），琳简短地向玩家做了自我介绍，两人认识后，琳出门发现贝隆ヘルン王国的山贼入侵了村庄，于是战斗开始……



■战斗部分：本章纯粹是为初学者安排的一章，就相当于封印之剑的练习模式，没有任何难度可言，按照提示杀掉敌人占领据点就OK。

■胜利条件：据点制压。

第二天，琳告诉了军师她的身世：半年前父母被杀，自己所处的部落因为山贼的袭击已经所剩无几，于是，琳决定和军师一起旅行，这样就可以增长自己的剑术，说不定也可以找到杀害父母的仇人……

·1章 命运の足者·

琳和主角来到了萨卡草原著名的大都市布尔加尔（ブルガル），在这里琳遇到了利基亚（リキア）的骑士塞因（セイン），结果他轻浮的性格以至于琳把他挖苦了两句回头就走了（见面就说“美丽的小姐~可以去喝杯茶么？放谁也会不高兴—_—b），之后塞因的搭档，同为利基亚骑士的盖特（ケント）赶了上来，结果琳把他也当成了塞因那类轻浮的人，于是马上走人，之后琳发现后边有山贼追赶，而且他直呼琳的全名琳蒂丝，从他们的对话看来，是有人故意立下赏金要追杀琳，这时两名骑士赶到。



■战斗部分：本章仍然是上手关，大部分的指令也被系统强制执行，新玩家可以熟悉一下“交换”和“地形”系统本章加入的骑士塞因（セイン）和盖特（ケント）也就是系列传统的红绿骑士，成长率都不错盖特长于技巧和速度，而塞因则偏重于力量，玩家可依个人喜好取舍（其实两个一起练也没什么，挺好

用的）。
■胜利条件：敌全灭。
塞因和盖特这时说明了来意：他们是奉基亚蓝（キアラン）侯爵之命来寻找失散在萨卡草原的孙女琳蒂丝（也就是女主角），之后琳承认了自己的身份，并表示和塞因他们回到基亚搭救面临危机的家族。

·2章 精灵の剑·

琳和塞因一行人路经布尔加尔城附近的精灵祭坛，不料刚到此地守护精灵之剑的老祭师就被山贼胁迫并被抢走了精灵之剑，经系统指示访问下方的民家后，三人得知了精灵之剑（マニー カティ）是一把能够选择宿主的剑，并不是所有的人都能使用它。



■战斗部分：本章还是上手关，非常简单，战斗胜利后琳得到精灵之剑。
■胜利条件：据点制压。
长老为了感谢琳，将精灵之剑送给了她，结果精灵之剑发出了光芒，并承认琳就是它的主人，一行人都非常高兴，另一方面，基亚蓝城里，琳的叔父得知了琳还活着的消息，但他却表示的很不屑…并且他还准备暗害琳的祖父……

·3章 小さな佣兵团·

琳一行人继续向利基亚进发，路经贝隆王国和萨卡草原的交界地达拉比鲁（タラビル）该城附近潜伏着大量的山贼，琳在这里曾经目睹过山贼血洗村庄的惨剧，当一行人进入破败的达拉比鲁后，发现琳的好友天马骑士芙萝莉娜（フロリーナ）正被山贼纠缠，于是对山贼的战斗开始……（怎么老是山贼山贼山贼－_－b）
■战斗部分：开始按照系统提示访问附近村庄有弓手威尔（ウィル）加入访问左上民家可以得到2000GOLD。
■胜利条件：敌全灭。
解决了多事的山贼，芙萝莉娜和威尔也加入了队伍，一行人继续前进。

·4章 生业の影で·

琳一行人决定在一个废弃的山寨休息，在这里遇到了一名叫娜达丽的少妇，听她说她患上了难以治愈的足疾，他的丈夫多鲁卡斯（トルガス）为了治好她的病出门赚取金钱一直未归，这时失去了伙伴的山贼团从后方包抄了过来……
■保护娜达丽7回合即可，注意左边的墙壁可以打破，可以用弓手在敌人打破墙壁之前干掉他们，用琳可以说得多鲁卡斯，多鲁卡斯加入后与娜达丽有对话，下方的敌人比较密集，建议用红绿骑士装备剑系武器抵挡。
多鲁卡斯和娜达丽向琳表示了感谢，他将妻子送回村后也加入了队伍。

·5章 国境をこえて·

次日，琳继续向基亚蓝进发，一行人来到了利基亚的边境，这里是个风景优美的地方，在塞因的强烈要求下，大伙决定在此游玩一天，结果山贼团再次袭来（忖厌－_－b），同时，森林里迷路的修女塞拉（セーラ）和她的护卫法师艾路古（エルク）也被山贼团当作是琳的伙伴而被攻击……



■战斗部分：第一回合按照系统指示让琳和塞拉对话即可令他们加入，回复系角色是很珍贵的哦，妥善使用吧同样的是一场没有任何难度的战斗。
■胜利条件：敌全灭。
塞拉和艾路古本欲离开，但是在塞因的巧嘴下又决定和琳一起回利基亚，另一方面基亚蓝城里琳的叔父得知琳已经越过了边境，便决定要阻止琳继续前进，以免妨碍他夺取家族大权的阴谋。

·6章 侍り高き血·

长途跋涉后，大家终于到达了利基亚仅次于欧斯迪亚的大都市阿拉芬（アラフェン）进城后，琳本想在凯特的陪同下去拜访领主，结果城中突然发生大火，一名刺客冲到了琳的面前想要杀死她，正在这时一名骑马的射手一箭将刺客击毙，然后他告诫琳迅速离开，有不明的敌人入侵，但琳当然不会善罢甘休，一行人决定进入领主馆内探个究竟。
■战斗部分：开始时有游牧民莱斯（ラス）加入（大帅哥哦~），游牧民这职业的实用性是远超过弓手的，一定要培养！按照系统提示访问上方民家，盗贼马修（マシュー）加入，本关的战斗目的是用盗贼打开所有门的开关并踩下所有的蓝色地板，最后一个有BOSS守护，不过他很菜，用刚刚得到的破甲剑可以轻松对付宝物：门钥匙（访问中间红色民家），增加最大HP的天使之衣，以及破甲剑（アーマーキラー）有一个敌人被打倒后也可以获得门钥匙。
■胜利条件：踩下所有的蓝色地板（需要用盗贼打开门才会出现）。
琳从城主口中得知了叔父想夺取统治权的事实，但因为城主对琳傲慢的态度使她放弃了向城主求援的打算，而莱斯也看清了城主的真面目，加入了琳一方，并送来了5000元的军费。

·7章 旅の姐弟·

拒绝了阿拉芬城主的援助的琳，为了搭救身陷阴谋的祖父，焦急地向基亚蓝赶去……半路上，琳遇到了一名求助的少年……这名叫作尼尔斯（ニルス）的少年和他的姐姐是一对旅行艺人，遭到奇怪的人追杀，他的姐姐也被抓走却无人相救，琳答应了他的请求，此时一名叫露西亚（ルセア）的修道士在民家内看到少年求助无援的窘况，也加入了琳的队伍。
■战斗部分：尼尔斯的职业是诗人（バード），拥有让我方角色再行动的特殊技能，一定要好好培养修道士是本作加入的新职业，在光魔法方面有一定实力，不妨培养访问右上方的民家可以得到圣水（暂时增加魔法防御力，每回合减1）。
■胜利条件：敌头目打倒。
众人进入了敌人的据点，却没有找到尼尔斯的姐姐尼丽安（ニニアン），这时艾利乌德（エリウット，也就是下半部的主角）抱着尼丽安走了出来，和琳认识后，尼丽安告诉琳她是一名舞娘，但又不是一般的舞娘，因为她跳的是"神的

舞蹈”所以，她也被称为“神的舞女”，两人也加入了队伍，但尼丽安发现她母亲的遗物“冰之指轮”被绑架她的人抢走了，从尼尔斯口中得知，这个指轮受到了冰之精灵的加护，世界上仅有一枚。

▲外传进入条件：10回合内过关。可以选择不进入外传，下同。

·7章外传 黑い影·

绑架尼丽安的奇怪团伙向西南方向逃走了，琳为了弄清事情真相，紧追了过去。

■战斗部分：有很多墙壁都是可以打破的，善加利用可以减少作战时间。左边的墙壁一定要尽打破并取得宝箱,不然会被敌人盗贼抢走。

■宝物：锤（ハンマ—）。

■胜利条件：敌全灭。

战斗胜利后的剧情交代：打倒了BOSS之后，终于找到了指轮，尼丽安非常感谢琳的帮助……



·8章 谋略の涡·

琳终于赶到了基亚蓝，但现在已经被琳的叔父蓝格雷（ラングレン）统治的基亚蓝领土，已经布下了重重埋伏等待琳的到来……据说，他们还使用了“特殊兵器”。

■战斗部分：原来所谓的“特殊兵器”就是由弓手操作的远程炮台，我方弓手也可以使用的，不过在占领之前一定要小心其攻击，（一般来说，他一定会攻击我方的诗人，只要把诗人放在树林中待机，几乎就没什么威胁了）访问村落可以得到ランスハンスダ—（与一般的剑相反，被斧克，克枪，ハンスダ结尾的武器都具有此类特性）。

■胜利条件：敌全灭。

据凯特所说，这次与琳交战的是基亚蓝的正规军，而马修在村庄中收集的情报也说明：蓝格雷开始下毒暗害琳的祖父，并且把琳和凯特塞因视为背叛者，看来，事情没有想象的那么简单……

·9章 悲しきの再会·

背负着反叛者之名的琳，面对以讨逆之名到处求援的叔父，只有暂时找到曾有一面之缘的艾利乌德，但参加这次“讨逆” 活动的共有5个地区的部队，胜算很小，但艾利乌德仍然决定全力帮助琳，这时一名叫瓦雷斯（ワレス）的重甲武士前来，原来他是识破了蓝格雷的阴谋来投靠琳，如此之强的战力而且还附送一枚转职道具"骑士の勋章"的伙伴，琳当然欢迎了。

■战斗部分：每回合在小型据点都会出现敌人增援，一直到第4回合。第三回合时会出现大雾，使用火把吧，（一般角色在雾中只有5格视线，盗贼则为10格，使用火把后增加10格视线，每回合少一格直到效果完全消失）飞马骑士尤其要小心暗处的敌弓手，BOSS是圣骑士，使用琳的精灵之剑，运气好的话一击必杀.访问村落可以得到火把。

■胜利条件：右下方的据点占领。

占领据点后，琳从凯特和塞因口中得知，刚刚被打倒的是他们的恩师……因为亲人被蓝格雷胁迫，所以不得已才与琳敌对……因此琳发誓绝对要手刃蓝格雷这个败类，而蓝格雷也对琳的祖父露出了本来面目。

·10章 遥かなる草原·

琳经过长途跋涉，终于到达了基亚蓝城外，等待她的，将是一场残酷的战斗。

■战斗部分：第一部最后一章了！本章随时会下雨，这时所有伙伴的移动力会变为3格，两回合后雨停，本章仍然没什么难度，看来琳篇完全是上手篇……看来这也是二周目可以跳过琳篇的原因访问村落可以得到一个エナシ—リンク，作用为使用后增加两点力量。

■胜利条件：据点占领。

经过长途跋涉，琳终于回到了故乡，见到了祖父，虽然他因为服用了太多的毒药而导致身体十分虚弱，但当爷孙俩相认时，我想，那种高兴和感动！大家一定也和我一样能够体验到吧！

第一部——琳篇完

第二部——艾利乌德篇

1年后，利基亚同盟的少年领主艾利乌德（エリウッド）为了寻找失踪的父亲，开始了他的旅程烈火之剑正剧部分从本章开始。

·11章 旅の始まり·

艾利乌德与母亲道别后，他的的护卫马卡斯（マーカス）建议他先到附近村庄雇佣一些士兵，但这时山贼又来捣乱…之后艾利乌德的属下罗威（ロウエン）带着村长的女儿瑞贝卡（レベッカ）加入我方。

■战斗部分：第二回合，多鲁卡斯和海德尔（バアトル）加入队伍。访问村庄可以得到龙のたて，作用为防御力加2。BOSS因为没有远程武器，不在乎评价的玩友可以让拿投枪的骑士和弓手去练练级,难度一般，小心即可。

■胜利条件：据点占领。

从村民处得知，利基亚各地似乎都处于战争状态，而山贼和强盗则趁机作乱，艾利乌德决定：一边旅行，一边寻找父亲，而瑞贝卡也说服了父亲，正式加入了艾利乌德的队伍。

·12章 比翼の友·

艾利乌德一行人继续向附近的萨达鲁斯城（サンタルス）前进，因为父亲的行踪就是在附近的欧斯迪亚（オスディア）消失的，也许在这里能得到一些关于父亲的消息……但事情却没有他想象的那么完美，等待着他的好像是一个阴谋……但是在半路上，又遇到了山贼团的袭击。

■战斗部分：访问村庄可以得到秘传の书，作用为技巧＋2。第3回合时艾利乌德的好友海克特鲁（ヘクトル)率领部下奥森（オズイン）加入队伍,同时ＢＯＳＳ也会攻下来，本章可以好好培养一下海克特鲁,毕竟是一名很强大的角色。

■胜利条件：敌全灭。

战斗胜利后的剧情交代：海克特鲁决定和艾利乌德一起调查最近发生的暗杀部队事件，并希望能阻止正在扩张的危机……

·13章 真实を求めて·

萨达鲁斯城（サンタルス）内，城主被神秘男子攻击……城外，艾利乌德一行人再次遇到谜之部队。

■战斗部分：访问左边村落是进入外传的必要条件，下方村落访问后可以得到地雷一颗……

说得同伴：凯（ギィ）可以使用盗贼马修（マシュ—）说得，该人的

高位职业为剑圣，一定要培养！后期的绝对主力！ 建议兵分两队，一队去拿火把，一队攻击，这样可以节约时间，BOSS比较强，用主角或海克特鲁的特效武器攻击吧！
■胜利条件：据点占领。

访问地图左上角的村庄，得到商人遗失的火把（需要砍倒枯树做通路），过版后即出现外传选项战斗胜利后的剧情交代：当艾利乌德一行人进入萨达鲁斯城时，城主已经奄奄一息了，他告知艾利乌德尽快



赶去拉乌斯（ラウス）后，就含恨而亡，他死前只说了一个词：黑い牙。

·13章外传 行商人マリナス·

艾利乌德一行人前往拉乌斯的途中因为天色已晚所以决定在野外留宿一夜，这时发现一名商人被山贼袭击。

■战斗部分：本关是在夜里，所以视线有限，一定要小心躲在暗处的敌人，可以合理的使用火把辅助，右上方的村庄一定要抢在敌人把它破坏之前访问！可以得到5000元，敌人的增援会从4个方向同时攻过来，小心即可，那个NPCマリナス建议用老马把他给扛起来，免得他到处乱跑坏了我方的事。
■胜利条件：保护NPC马利纳斯(マリナス）生存7回合。

马利纳斯得知自己是被贵族救后对两人简直就是如本神明……并强烈要求加入艾利乌德的队伍，而海克特鲁也建议正好需要一名商人来管理装备和道具，于是马利纳斯加入。（"输送队"功能从本关开启，可以把不需要的道具保存到输送队，在商店购物也可以把放不下的东西送到输送队，但是容量也有限哦，最多只能放100个道具/装备，妥善使用吧）

·14章うごめく者たち·

艾利乌德终于到达了拉乌斯——这个隐藏着最近发生的所有奇怪时间的答案的地方……等待他的，却是拉乌斯的精锐骑士团，看来拉乌斯城主也下了杀心，这时在战场上出现了一名老太太，她自己介绍说她是一名占卜师，对将来战况的预测可能会起到一定帮助，于是她也加入了队伍，编成画面中的评价と占い现在开始就可以使用了。

■战斗部分：本章会出现下雨天气。下雨之前占卜师会提示，请留意一下上方出现的NPC艾路古（エルク）可以用修女塞拉（セーラ）说得，建议在战斗开始前将她编成到队伍最上方，以便尽快说得，免得NPC胡乱攻击造成不必要的伤亡以及抢走我方的经验值。访问上方村庄可以得到铁之大剑（てつの大剑），访问下方村庄神官骑士普莉希拉(プリシラ)加入，很难得的回复系角色第三回合开始左上方的山和右下的海里会出现山贼和海贼，小心他们破坏村庄，敌人多为骑士系角色，多使用艾利乌德和海克特鲁的特效武器可以造成较大伤害，艾路古的雷电魔法攻击也不错，总体难度一般，小心一点，稳扎稳打即可。
■胜利条件：敌全灭。

从被俘虏的艾利克公子口中得知：这段时间以来的种种怪事，都是起因于一个叫艾菲迪尔的神秘男子，以及一个叫做"黑い牙"的暗杀团……

·15章キアランの公女·

琳所在的基亚蓝城遭到了拉乌斯军队的奇袭面临危机，天马骑士芙萝莉娜自告奋勇去寻找艾利乌德请求支援，正好艾利乌德军也同时赶到，于是大家一起抵抗这场突如其来的危机。

■战斗部分：开始我方会分成两股，逐渐消灭敌人回合即可，地图中森林比较多，可以合理的利用森林提高回避几率。琳与我方很多角色都有对话，完成不完成都可以的，访问左边村庄可以得到一快红宝玉，右下村庄则为一把铁甲系特效枪，右下方的武器屋有钢系武器出售，不妨多买一些备用。BOSS实力一般，没有信心的玩家可以使用海克特鲁的特效武器，一击必杀。
■胜利条件：据点占领。

帮助琳取得了胜利，琳也和军师相见了，大家都很高兴，但是另一方面，那个叫做艾菲迪尔的神秘男子酝酿着的阴谋，似乎也越来越明显化，而那个叫做"黑い牙"的暗杀团，看来也大有来头……

·16章 谜の行方·

进入了基亚蓝城的一行人，向占领这里的拉乌斯军队发起了最后的冲击，目标——基亚蓝城夺回！

■战斗部分：开始时NPC三个士兵和修道士露西亚（ルセア）被关在城中的牢房内，而佣兵雷温（レイヴァン）则暂时处于敌对状态并待机于牢房附近，可以用普莉希拉说得他，之后等NPC士兵自行脱出后，就可以用雷温说得露西亚，注意我军初始位置最左方在6回合左右会出现连续3次增援。每个回合一次，城中的房间也会同时出现暗黑魔道士，注意不要让我方魔力低的角色靠近，运用弓手和露西亚可以轻松击破，过关后会依据NPC的生存数量给予奖励，2人生存为"光の结界"，全部生存为"红の宝玉"。
■胜利条件：王座压制。
■宝物：下方宝箱——开门的杖(アンロック），英雄之证（转职道具）；上方宝箱——骑士的勋章（转职道具），银剑（ぎんの剑）。
■外传进入条件：NPC一人以上生存。

海克特鲁在这里见到了他的属下密探莱拉（レイラ），她告诉众人琳的祖父还没有死，这令大家非常



高兴，同时她也告诉了大家 "黑い牙"是一个活跃于贝隆大陆10余年的暗杀团，因为他们经常暗杀贵族，而被人民视为义贼而十分支持，但最近以来，就是从 "黑い牙"的首领再婚以来，组织的性质也发生了极大的变化：暗杀，绑架，阴谋颠覆政权等等；而她最后告诉艾利乌德，他的父亲也还活着，他最后一次露面就是在被称为魔之岛的"龙の门"，为了寻找父亲的下落，艾利乌德决定前往龙の门，而海克特鲁和琳也决定一同前往。

·16章外传港町バドン·

前往魔之岛瓦罗尔的艾利乌德一行人，为了寻找通往该岛的船只，来到了基亚蓝城南方的港口帕顿(バドン）但是这里的船家都不愿意前往魔之岛，他告诉众人，想要去魔之岛，就只有去找海贼，只有他们才有敢于送主角们去魔之岛的勇气，琳很不赞成这种做法，艾利乌德和海克特鲁到酒场找到海贼头后，他居然要10万元的护送费用！两人出门后正准备去斗技场赚取资金，这时海贼头的亲信来了，他告诉两人只要愿意玩一场“游戏”并且取得胜利后就可以送他们去魔之岛(真是恶趣味）。

■战斗部分：本关可以分两种战术——

1、速战速决：即从上方绕到BOSS处，即可过版，但这样会白白浪费大量经验值以及在斗技场升级的机会；2、正面突击：即从正面进攻，我方到达特定位置时会出现“黑ぃ牙”的骑兵团，BOSS的武器是必杀之剑，十分棘手，我的打法是避开他的攻击范围，这样他就不会行动，之后让海克特鲁和艾利乌德到



达其后方，让海克特鲁顶住他的一次攻击（应该能顶住），装备特效武器的反击即可将他瞬杀，经验很高哦。还有，不要妄想能打倒敌人BOSS，他简直是强的变态，只能和他对话过版，切记！

本关有斗技场，可以进去练级，同样的，在封印中的秘籍：付了参赛费用，看到敌人资料后RESET可以回到地图画面，可以利用这秘籍回避某些过于强大的敌人（如战士遇到法师，剑圣和狂战士等）。如果本章不杀掉达兹（ダーッ）的话，18章他就会自动加入。

■胜利条件：和海贼团的首领对话（千万不要和他交手）。

■访问村庄的收获有：暗黑魔道士卡那斯（カナス）加入，睡眠杖；（如果我方恢复角色杖级别足够也可将敌骑士首领催眠），短弓，ランスハンスダー。

通过了海贼首领的考验，一行人终于踏上了通往魔之岛的旅程……

·17章 海贼船·

半途上，大家救起了一名乘坐小船漂浮在大海上的少女，但众人想不到的是她居然是尼丽安（ニニアン）！琳大声呼喊她的名字，但是尼丽安却神志不清，而旁边又传来了海贼袭击的情报，原来又是神秘的“黑ぃ牙”。

■战斗部分：要达到本关的胜利条件是非常容易的，只需要坚持11个回合就OK。但是我建议各位玩家将地图最左下角的BOSS干掉，顺便用盗贼从他身上把“はゃいの羽”偷过来，可以增加速度最大值两点哦！干掉BOSS本关就会强制结束，为了经验值着想还是等到11回合再解决他也不迟，如果觉得敌人的魔道士太棘手，可以使用前几章中得到的圣水暂时增加魔防。

■胜利条件：坚持11个回合。

■本关得到的宝物：红の宝玉，圣水，はゃいの羽，长柄刀。

大家终于到达了魔之岛，这时



尼丽安也苏醒过来，但是她却失去了记忆。

·18章 魔の岛·

龙之门内，艾利乌德的父亲艾鲁巴特（エルバート）正与（ネルガル）对峙着（原来他是被“黑ぃ牙” 幽禁了起来）而拉乌斯城城主则像着魔一般说什么要毁灭世界，艾鲁巴特这时才明白了内尔卡鲁妄图让龙族复活的阴谋，但他却被内尔卡鲁击伤，并被告知：重重陷阱正等着寻找他而来的儿子而海克特鲁的亲信莱拉（レイラ）的身份被艾菲迪尔识破，被他的手下刺客加法尔（シャファル）残忍的杀害并被弃尸荒野，当艾利乌德一行人，尤其是莱拉的恋人马修发现莱拉的尸体时，留给他的只有无尽的悲伤……

■战斗部分：这场战斗的敌人是“黑ぃ牙”的游牧骑兵队，敌人弓手很多，再加上有大雾，所以行动一定要小心。妥善使用火把，右上方的盗贼持有“照明杖”作用同火把，必须在他逃离战场前杀死他才能获得。BOSS在右下方，能力虽然不错但因为是骑兵所以可以轻松打倒。

战斗进行6回合左右时，天马骑士菲欧拉（フィオーラ）会从上方到达战场，可以用芙萝莉娜（フロリーナ说得，能力值不错，成长率也还行如果在16章外传没有杀掉达兹（ダーッ），那么他会加入。

■胜利条件：敌头目击倒。

击倒了和琳同为草原之民的敌人首领，他对我方的勇气感到钦佩，于是告诉了大家前往龙の门的道路。

▲外传进入条件：15回合内过版。

·18章外传魔封じの者·

艾利乌德一行人继续在树海中前进，这次的敌人是魔法师部队。

■战斗部分：刚开打的时候可是把我给吓了一跳：敌人BOSS配备着最变态的雷电风暴魔法（攻击范围3—10格）。打几回合后，敌方会出现一神秘角色，铺设出一张极大范围的魔封网，在这个范围内谁都无法使用魔法，真是天助我也，轻松过关，在压制据点之前不要忘记先把魔封じの者周围的敌兵给宰了，经验不少呢！

注意，他会在第15回合撤离战场如果是玩的HARD模式，本章可以从那个使雷的BOSS手上偷到半价卡（シルバーカード）。

■胜利条件：据点压制。

■本关得到的宝物：访问下方遗迹可以得到“女神のぞう”。

战斗胜利后的剧情交代：大家都对那个帮了我方不少忙的神秘人感到奇怪，但他的气息又不像是我方……

·19章 龙の门·

艾利乌德一行人终于到达了龙之门，刚刚进入便看到了大量的伏兵，而艾菲迪尔使用瞬间移动挑衅众人，并再度掳走尼丽安，并将她带到内部祭坛，黑ぃ牙”的首领似乎要进行什么秘密仪式，而艾鲁巴特再度被加法尔袭击……（真搞不懂这老头怎么这么偃……）

■战斗部分：本关的敌人真的很多……千万要记得把输送队派出来！

几回合后从左上方出现的盗贼可以用艾利乌德说得，可以故意不开左下方的宝箱，等待他开完右边宝箱主动过来的时候就可以收到了，从右下方楼梯口出现的盗贼身上有会员卡（メンバーカード）。而带着会员卡的情况下在最右下角落的树丛里待机就可以进入秘密商店（见图）这里出售各种必杀系武器和HP完全回复药以及各种钥匙，现在明白我为什么强调必须把输送队派出来了吧？（我就是因为没有派输送队，最后只好扔掉所有武器，然后一个人一个人进去买，浪费不少时间）。

BOSS用艾利乌德、琳、海克特鲁与他交战的时候有特殊对话，三名主角的特殊武器都对他有很强的效果，很轻松的打败。

左上方在15回合左右会出现增援，可以让暗魔道士卡那斯（カナス）携带吸血魔法リザイア去搞定，等级也能提升不少（前提是你培养过他）。

■本关得到的宝物：暗魔法ルナ，导きの指轮，Mジールド，勇者之弓。

■胜利条件：据点压制。

一行人终于进入了龙之门……艾利乌德终于找到了受重伤的父亲，三人正准备离去却被艾菲迪尔和加法尔堵住去路，这时被操纵的尼丽安念起了奇怪的咒文，龙之门还是被打开了，一头的火龙出现在众人面前，这时尼尔斯赶到，唤醒了尼丽安，众人立即离开，众叛亲离的艾菲迪尔终究落得葬身在火龙的怒吼中的下场。而"黑い牙"的幕后主使内尔卡鲁却并未就此罢休，再度堵住了众人的去路，最后艾鲁巴特使出了全身力气试图与之同归于尽……而艾利乌德永远也不会想到这一次相见，居然会是永远的别离……

·20章 新たなる決意·

返回途中，艾利乌德握着父亲已经冰凉的手，一言不发……那种无尽的悲伤，我想谁都能感受得到……回到港口，尼尔斯向大家讲述了一切的前因后果，以及"黑い牙"的幕后主使内尔卡鲁（ネルガル），想要让龙族复活，并获得龙族的エーギル力量的阴谋，所谓エーギル化，就是夺去人的意志，使他成为完全的战斗机器，可以发挥出普通人10倍的战斗力，但这样的人还有什么意义？就在这时，"黑い牙"再次来袭。

■战斗部分：要提示一下的就是本章敌人魔道士特别的多，而他们也弱的可以，这里可是给卡那斯（カナス），露西亚（ルセア）升级的好地方哦！本关有斗技场，如果想练级的话就千万不要往斗技场右边移动了，不然BOSS会攻过来，这就不好办了，本关可以好好练练，把能转职的都练满之后转了。

■宝物：天空のムチ（飞行系转职道具），杀龙剑，レスト杖（结束异常状态），英雄の证（用盗贼在BOSS身上偷到）。

■胜利条件：敌头目击倒。

艾利乌德终于走出了父亲惨死的阴影，在叮嘱母亲的守卫一定要保护好母亲后，艾利乌德开始了新的旅程，首先，他决定先到海克特鲁的故乡欧斯迪亚，去拜访海克特鲁的哥哥，也就是欧斯迪亚现任领主乌塞尔（ウーゼル）。

·21章 二つの絆·

"黑い牙"的妖女索尼亚（ソーニャ）召集齐"黑い牙"最强的四人组"四牙"，并命令他们对艾利乌德进行暗杀行动……一行人来到欧斯迪亚，没等到乌塞尔，倒等来一群拉乌斯的佣兵……

■战斗部分：尼尔斯保卫战（笑）坚守11个回合即可，建议我方全员进入大厅后铺设两个光の结界阻挡敌人通向尼尔斯的去路，这样就可以一心冲杀了，左方的飞龙骑士毕兹（ヒース）可以用艾利乌德说得，等级有点低，但是成长率绝对高过那没用的飞马骑士（发句牢骚，GBA的FE系列里，飞马就一直没强过）。第二回合莱斯率领部下从右方房间赶到，快用琳去说得吧，她的等级和第一部结束时完全一样，好好培养，绝对的主力。战斗开始时圣骑士依莎特拉（イサドラ）加入。

■胜利条件：坚守11个回合或击倒敌人头目。

■本关得到的宝物：10000元，勇者之斧。本章有隐藏商店，就在左上方那块很显眼的黄色地板。出售的道具有：HP完全恢复药，开宝箱的钥匙，盗贼专用的钥匙，远距离恢复杖，照明帐，增加魔法防御的杖。

艾利乌德将所有的事情告诉了乌塞尔，大家讨论一番后，决定先前往贝隆王国，阻止"黑い牙"的龙族复兴计划，而乌塞尔则建议大家先到那巴塔沙漠（ナバタ）去……那里有一个"活生生的传说"在等待他的到来。

·22章生きた传说·

进入那巴塔沙漠后，尼丽安因为体力原因无法忍耐酷热，于是艾利乌德便将她抱起，这时尼丽安告诉艾利乌德，她觉得对于她和尼尔斯这对拥有特殊力量的姐弟，艾利乌德并没有感到什么不对而像常人一样对待他们令她觉得很不可思议，艾利乌德则回答说："我没有觉得什么不一般，尼丽安就是尼丽安，我看到你，就像看到一个心地善良的普通女孩一样"。沙漠里，贤者帕多（パント）正被沙漠的强盗团伏击，于是艾利乌德决定帮助他。

■战斗部分：其实贤者的安全根本不需要我方的角色来保证，他自己就厉害的一塌糊涂，为了收集隐藏在沙漠里的宝物，我方反而还要把他扛起来，免得他到处乱杀人抢经验，沙漠里一共有4件隐藏宝物，分别是远程暗属性攻击魔法（エクリプス），霸者之证，英雄の证，光之剑，增加体格的道具，以及尼丽安专用的腕轮ファーラの力。

过几个回合地图下方会出现NPC狂战士霍克安（ホ クアイ），用艾利乌德可以说得。

■胜利条件：敌全灭。

■外传进入条件：霍克安（ホークアイ）加入队伍。

贤者十分感谢主角一行人的帮助，并询问主角的来因，主角便把"生きた传说"的事情告诉了他。看来他对这件事情略有所知的样子……

·22章外传创られし命·

琳，海克特鲁，艾利乌德，都不小心掉进了奇怪的流沙里……想不到流沙之下是一个很大的房间，而艾利乌德也感觉到了一种和龙之门一样的气氛，帕多说，守护这里的应该是"魔封じの者"。

■战斗部分：开始时我方就被分成两股，所以一定要注意一下战力分配，并把前边得到的开门的钥匙平均分配给两边的角色，还有开宝箱的钥匙也一定要带……不然你的盗贼会不停的东奔西跑。注意：一旦打开中间的

门,敌人就会撤退，如果非要得到这些经验的话，就只有用弓手了。
■胜利条件：敌全灭。
■本关得到的宝物：混乱杖，秘传の书，银之大剑。

击退了“魔封じの者”，帕多把大家带到了大贤者阿多斯（アトス）的面前，阿多斯告诉艾利乌德，他是“人龙战役”中的八神将之一勇者罗兰的后人，而他自己，也是八神将之一.但是艾利乌德却不敢相信这个事实，因为人龙战役都已经结束1000年了，阿多斯却意味深长的回答：在这个世界上，有很多无法被人理解的东西，也许是因为人的观念，也许是因为其他的原因。

原来，阿多斯就是所谓“活生生的传说”，之后阿多斯告诉艾利乌德，要击倒内尔卡鲁并不是一件很容易的事情，如果要取得与他对抗的力量的话，必须经过残酷的考验，也许中途会后悔自己做出了这样的选择，但艾利乌德却回答说：我的信念是永远不会改变的。阿多斯听到这样的回答很满意，便告诉了艾利乌德……艾利乌德听取了阿多斯的意见：前往贝隆王国的封印の神殿，阻止龙族复活的阴谋；霍克安和帕多及他的妻子也加入了艾利乌德的队伍，而阿多斯也赠予了军师一件宝物—アクアしずい（提高人物成长率）。最后，阿多斯告诉艾利乌德，在他的故乡费雷，有人正惦记着他……

费雷城中.原来阿多斯所说的人就是艾利乌德的母亲艾莱诺雅（エレノア），而见到自己的儿子艾利乌德已经成长为一个男子汉.艾莱诺雅非常的高兴，他决定留宿一晚，第二天出发。

·23章 四牙袭来A·

经过大贤者阿多斯指引的艾利乌德决定前往大陆最大军事大国贝隆，本来利基亚和贝隆的关系很好，但是因为贝隆近期一直推行武力高压政策.为了避免不必要的麻烦，一行人装扮成旅行者，进入了贝隆边境.刚到达贝隆就听说王子塞菲鲁（ゼブィール）的成人式将在10天后举行，而封印神殿的具体所在也只有王家的人才知道，所以帕多和他的妻子决定以自己魔导将军的身份调查封印神殿的地址，于是两人暂时离开大家，在他们走之前.霍克安把“天の刻印”交给了帕多。无巧不成书的是，“黒い牙”的四员大将“四牙”中的莱拿斯（ライナス）和洛依德（ロイド）也恰好在此地，冷静的洛依德决定先去禀报父亲而没有出手，相反莱拿斯却故意对艾利乌德一行人进行挑衅……

■战斗部分：本章需要小心的是敌人的飞龙部队以及远程炮台，而敌人的海贼会第一时间去破坏最下方的村庄，所以一定要尽快访问，本章有斗技场，可以适当的锻炼一下，BOSS很强，建议使用剑圣这类角色使用必杀剑将其一回合解决。

敌人凯兹（ガイツ）可以用达兹（ダ—ツ）说得。

本章有秘密商店，地点城的左下、森中（左上）的上面。出售的装备有：破甲剑（アーマーキラー）、长柄刀、つらぬきのやり、ホースキラー、ハンマー、ハルベルト。
■胜利条件：敌头目击倒。
■本关得到的宝物：催眠杖（サイレス）、地の刻印（任何低级职业都可以使用它来转职）オリオンの矢（射手转职道具）。

莱拿斯被打败后不肯就此认输，而艾利乌德也发现“黒い牙”是被内尔卡鲁作为工具利用罢了，正当莱拿斯也感觉到这一点准备去找洛依德时，内尔卡鲁的手下莉姆斯迪拉出现将并他エ—ギル化……

贝隆王宫方面.国王和王后就塞菲鲁的王位继承问题吵了起来……国王还说出皇宫内的镇国宝珠“火炎纹章”无故不见了……国王离开后，帕多的妻子露依丝（ルイ—ス)找到旧相识贝隆王后，说明了来意……帕多夫妻和艾利乌德一行人会合后，他们告诉艾利乌德，首先是要找到“那个东西”……

·24章 届かめ手，届かめ心·

艾利乌德想不到也被卷进了贝隆王室争权夺利的宫廷剧，为了得到贝隆的王家至宝“火炎纹章”三人向着贝隆王宫赶去 ，到达了建筑在地形险要的贝隆王宫，三人先潜入了中庭，这时王子塞菲鲁和公主基内维亚来到了中庭，众人连忙躲了起来，这时国王驾到，但他对小公主的喜爱和对王子的冷漠形成了鲜明对比，塞菲鲁被他打发走后，“黒い牙”的妖女索尼亚出现了，原来她与贝隆国王相互勾结，把“火炎纹章”藏了起来，目的是阻止塞菲鲁继承王位，看来，他们还打算派遣“四牙”暗杀塞菲鲁……看到这一切令三人十分惊讶，让龙族复活？让世界陷入千年前一样的混沌状态？他们决定.找到“火炎纹章”.尽快赶往封印の神殿。而在城外的尼丽安则十分担心艾利乌德的安危（看来这小妮子对他动真情了），尼尔斯则安慰她说：不用担心，喜欢一个人是很正常的……尼丽安一个人走开了，敌人的飞龙部队却不识时务的来了，而且其中领队的人还说尼尔斯就是“内尔卡鲁大人要找的那个小孩”。这时三人正好离开王宫.看到尼尔斯面对着飞龙部队，大家以为又是“黒い牙”的手下，而敌人则不屑的说“手下？我只是受国王的安排，暂时为他们办事而已，我永远效忠贝隆王国”。

·25章 暗の白い花·

“黒い牙”内部，索尼亚对维达冷语相向.还骂她是丧家之犬，看来，贝隆王国真的是被“黒い牙”的幕后主使给利用了……而一行人赶到雪山上的“黒い牙”根据地时，偷听到了贝隆国王雇佣加法尔暗杀塞菲鲁的消息，之后索尼亚三人离去，而艾利乌德一行人立即决定返回保护塞菲鲁王子.但还没走出大门，就遭到了留守的“黒い牙”的爪牙的阻挡，而战场也被敌人的邪恶波动所环绕……

■战斗方面:本章会不定时出现“下雪”天气，所有在野外的角色移动力会大幅度下降（降雪之前尼尔斯会提醒）。出战前多准备几把开门的钥匙，需要注意的还有某些房间的门口有敌人待机，所以不要用盗贼去开门,用强力角色佩带钥匙开门最佳，BOSS是新职业“刺客”速度很快，建议用剑圣或勇者一击必杀之,出现在右方的勇者哈根（ハ—ケン）可以用艾利乌德说得。
■宝物：白の宝玉，魔法雷电风暴（サンダ—スト—ム），魔よけ(魔法防御加2）英雄之证。
■胜利条件：敌全灭。

摆脱了拖后腿的家伙.并在“黒い牙”根据地取得“火炎纹章”的众人向皇宫进发，阻止暗杀王子的阴谋（要是艾利乌德知道这个王子将会成为二十年后他儿子最大的敌

人的话…）而“黑い牙”方面，索尼亚居然告诉加法尔，杀掉王子后，就把她的女儿妮诺（ニノ）作为替罪羔羊。（这样的母亲都有）因为妮诺只是一个捡来的孤儿……

·26章 夜明け前の攻防·

妮诺和加法尔，艾利乌德一行人，几乎同时抵达皇宫……当妮诺和加法尔先进入皇宫并潜入到王子的卧室时，听到他正在祈祷，加法尔进入打晕了王子，但妮诺怎么都下不了手，并请求加法尔放过他，这时“黑い牙”在皇宫内的卧底乌露丝拉（也就是送给我方修理杖的大姐姐^^）发现两人无法下手，于是宣布两人为叛逆者，把所有的责任都推到了他们身上……，这时，艾利乌德他们赶到了皇宫……

■战斗方面：本章难度就比较大了，首先要确保加法尔和妮诺的安全，其次还要照顾到王子，还要尽快开宝箱，所以贤者帕多在本章将起到很大的作用，开始一定要在地图画面编成，让帕多和舞女在一起并在队伍的最左方，并给另一名角色配备开门钥匙一把，在舞女的配合下，第一回合就让帕多从左边入口进入敌人宫殿而艾利乌德必须尽快从右方突击进入说得妮诺，而加法尔身陷包围，我们让帕多迅速突入就是为了吸引敌战力。他也可以用远程回复杖回复加法尔的HP，此外隐藏在地图下方乌露丝拉的能力很强，还配备有雷电风暴，所以要用狂战士或剑圣装备必杀系武器将她瞬杀！建议在救出加法尔后，一定要让我方体格比较高的角色把他扛起来，等到艾利乌德说得妮诺后再让妮诺与其对话（这也是让他加入以及进入外传的必须方法）。宝箱可以尽力去开，被敌人的盗贼抢走也没关系，抢过来就行了，还节省开门钥匙（笑）。本章难度较大，小心，谨慎，做好准备工作是关键。

■外传进入方法：妮诺和加法尔生存，且在说得妮诺的前提下让她与加法尔对话。

■宝物：增加移动力的ブーツ，勇者之枪，テルフィの守（飞行系装备后可以使弓箭特效无效化）レスキュ杖（救援杖）。

得知真相的妮诺非常的吃惊，她不敢相信她的母亲会如此对待她，最后她振作起来，并请求加法尔一起加入队伍，艾利乌德欣然接受了二人的加入，而我方也正式拥有了刺客这种超人角色！艾利乌德将“火炎纹章”还给了王妃后，王妃十分感谢他为王子所做的一切，并将王家的卷物送给了他，其中记载着封印神殿的位置，而且中间还藏有一枚“天の刻印”。

·26章外传 决别の夜·

在“黑い牙”的暗杀者妮诺和加法尔加入的那个晚上，他们俩偷偷跑出来，妮诺决定去找她的母亲对质，将一切问清楚，而加法尔自然一起跟去，这时艾利乌德一行人发现了他们的行动，于是也追了上去，“黑い牙”内部，索尼亚居然杀掉了他自己的丈夫，并命令艾菲迪尔将他エーギル化……一个小手下看到这一切连忙逃了出去，正好妮诺和加法尔也赶到了，索尼亚面对自己的女儿，将她的身世说了出来：原来，妮诺是利基亚魔道士家族的后代……，正当她想对两人下杀手时，艾利乌德一行人赶到了，于是，“黑い牙”妖女肃清作战开始（笑）。

■战斗部分：本章的道路是随时变换的……非常的令人头痛，所以强力飞行系角色是很必要的，再佩带上章得到的テルフィの守将会成为战场的主力，并且可以不停的用“救出”运输我方同伴，敌人司祭拥有混乱杖，所以我方一定要配备。解咒杖（レスト）与之对抗（剑圣被混乱了可不是闹着玩的）。BOSS索尼亚（ソーニャ）各方面都非常强大！物理防御有２０！（天啊，这还叫法师吗？）所以对付的方法就是趁她装备雷电风暴无法反击的时候用几名高级职业佩带必杀系武器解决之，如果一回合干不掉，她的反击七成会使我方一猛将挂掉，大家小心了。打倒她后可以得到暗の契约书，盗贼使用可以转职为刺客。

宝箱：はやての羽，高级暗魔法ノスフィラート，尼丽安使用的腕轮トォルの怒り，完全回复杖リガバー。

胜利条件：王座压制。

终于打倒了该死的索尼亚，“黑い牙”的黑幕终于被揭露出来，一行人向着封印神殿进军了，但索尼亚似乎还没死（属蟑螂的？）。

·27章 运命の齿车·

在贝隆王后的帮助下，大家终于来到了封印神殿，守侯在这里的，是“四牙”最后的一员——剑圣洛依德（ロイド）……

■战斗部分：本章就是考验玩家是否是一个真正的“FE迷”的关卡了，首先，敌方会源源不断的增援，山寨里有，从第5回合开始右下方要增援3次12只飞龙骑士，其中的飞龙统帅维达（ヴァイダ）可以使用艾利乌德说得。由地图上可发现，有几个山道是阻挡敌人的好地方！建议用攻防都很优秀的海克特鲁作前锋，而剑圣和勇者方面则去消灭敌人的弓手部队，而上方的敌人只需要给加法尔带上一个完全回复药，凭他超高的回避和攻击，一个人解决全部没有任何问题，访问下方村庄可以得到传送（ワープ）杖！这杖多珍贵不用我说了吧？

最下边的武器店有银系武器出售，适当买点。当解决了所有的敌人后，最后一个关卡就在眼前：BOSS洛依德（ロイド），他真的是太强了！可以说是无敌！尤其是他佩带了防必杀的道具，所以必杀战术立刻失效……，而他还装备了可以吸血的ルーンソード简直就没办法打……我使用模拟器打他的时候就RESET好多次，战胜他的前提是你必须练了卡那斯（カナス）。而且已经转职为高级职业德鲁依，魔力起码要20以上，并尽可能多培养出他和别人的支援效果，装备暗黑魔法ルナ（效果为无视敌人的魔法防御的攻击）这样对洛依德的攻击应该有20以上，但这还不够，必须让尼丽安装备腕轮ファーラの力增加他的攻击，然后待机，不要出手！等他主动攻击，因为他的HP是满的所以没有吸血。然后卡那斯反击命中，应该能扣除他30点左右的HP；等待下一回合再次让尼丽安给卡那斯加攻击，这次让卡那斯主动攻击，命中的话就能打倒他了。最后还想提醒一下：真的很难很难！如果你真的能打过，一定要多谢上帝……



■胜利条件：敌全灭。

妮诺因为哥哥洛依德的死非常伤心，而大贤者阿多斯也用瞬间移动术赶到了，他告诉艾利乌德：进入封印神殿，去见“ブラミモント”……在阿多斯的劝说和艾利乌德坚定的信念下，“ブラミモント”终于解开了“八神器”的封印……阿多斯叫艾利乌德去取烈火之剑，这时内尔卡鲁出现了！想不到的是：尼丽安将力量传送给尼尔斯后，居然跟着内尔卡鲁一起走了！幸亏阿多斯及时的铺设了魔法阵救一行人才免受伤害，然后，阿多斯把天の刻印交给了艾利乌德，借着刻印的力量，艾利乌德转职为领主骑士（ロードナード）！接下来要做的，就是取得烈火之剑！拯救世界！

·28章 勇者ローラン·

一行人来到了欧斯迪亚，这里等着艾利乌德的，也是最后的一次考验——取得烈火之剑龙之门方面，尼丽安居然变成了龙……

■战斗部分：相比上一章的ＢＴ难度，本关真的很简单，只需要让艾利乌德一直往上冲就行了，用不着担心ＨＰ，中间打倒敌人可以得到两个完全回复ＨＰ的药，还可以得到专用武器西洋剑一把，ＢＯＳＳ是守护烈火之剑的狂战士，实力一般，既不强也不弱，因为打倒他之后能得到他的武器，所以一开始最好只给艾利乌德佩带一把必杀剑即可，免得多余的要扔掉；如果认为让他自己吃药加血不爽（至少我就这么认为，哇哈哈），可以把贤者帕多派出来，带上远程回复杖即可，站在红色的地面上会被岩浆烧伤，这点要注意。

■胜利条件：艾利乌德到达指定地点（也就是说，你可以把ＢＯＳＳ引出来，然后就可以去过版了，不过经验值是不能放过滴^_^，还是顺手宰了吧……）。

阿多斯唤醒了勇者罗兰（ローラン）的灵魂，艾利乌德历经千辛万苦，终于取得了烈火之剑，走出封印洞窟，大家正在欣赏烈火之剑时，忽然出现了一条龙，艾利乌德将这条龙打倒后，内尔卡鲁再次出现，他蔑视地告诉艾利乌德：“为什么解开龙之门的封印必须靠尼尔斯和尼丽安呢？答案很简单，人类是不能打开龙之门的，只有龙族，才有开启龙之门的力量，”也就是说，刚才被艾利乌德打倒的龙，就是她的心上人尼丽安！冰龙果真变成了尼丽安，她呼唤着艾利乌德的名字，永远地闭上了眼睛……大贤者阿多斯压制不住内心的怒火，与内尔卡鲁交手，强大的业火之理在内尔卡鲁面前也失去了效果，而内尔卡鲁没有还手，只是带着狂妄的笑消失在众人面前……

·29章 悠久の黄砂·

一行人回到欧斯迪亚，得知领主乌塞尔前往艾鲁多利亚王国谈判去了，半个月后才回来，而阿多斯也把他和内尔卡鲁之间的事，以及内尔卡鲁阴谋的起因告诉了大家……突然，欧斯迪亚遭到了神秘军团的袭击，原来是内尔卡鲁的爪牙……

■战斗部分：这次是弓手部队，非常的弱，还是什么エーギル化部队呢，轮到我方行动时几乎每个敌人都是被秒杀，不出６回合就可以连着援军一起消灭掉，唯一需要小心的就是某些敌人的武器有毒，以及有两个敌法师携带封咒和催眠杖。

外传进入条件：无条件进入。

■宝物获得：龙のたて（增加防御），白の宝玉，ボディリング（增加体格）。

击退了内尔卡鲁的弓手部队，阿多斯建议大家去收集其他的神将器，而艾利乌德这次却有自己的看法：前往龙之岛，消灭内尔卡鲁！阿多斯听到这番话后，不禁欣慰的说：不愧是罗兰的子孙啊……

·29章外传 战支度·

为最终决战做准备，大家来到欧斯迪亚城下的小镇，开始战前购物。

■本章没有敌人，只需要买东西打斗技场就行了，可以说是休闲购物关卡，一开始就可以得到30000元哦～

■５回合后结束，让艾利乌德多打打斗技场，因为他转职不久，等级还不是很高。

采购完毕的一行人，向着最终目的地：魔之岛进军了，而龙之门里，内尔卡鲁已经开始了唤醒龙族的仪式……

■特别提示：在这章把海德尔（バアトル）派出来，在斗技场把他升几级的话就会……这里卖个关子先，玩家自己去探索吧~~~。

·30章 背水の战い·

前往魔之岛的艾利乌德，即将迎来他的最终之战…………，尼尔斯也坚决留了下来，因为对他来说大家已经成为一个不可分割的整体！

■战斗部分：都到了这个地步了，相信也不用我多说了吧（笑），经历了这么多场战役，本章也就那个样子了，不是很难，当然也不是非常简单，还是兵分三路，小心敌人的远程攻击魔法和炮台，以及增援就可以了。访问左上方的遗迹可以收到司祭雷那多（レナート），该人能力一般，不过他携带有大范围加血杖，所以说还是有点用了。访问中间遗迹可以得到セチの祈り腕轮。

■访问右下方遗迹可以得到魔よけ。

■第八到九回合地图左上有敌人的独角兽骑士增援，而十一到十二回合还有骑士增援。

■第九到十回合地图右下有敌人的游牧骑兵增援，十一到十二回合还有飞龙骑士增援。

■本章有秘密商店，地点在最右上方的树丛中的空格（就是从最右上一格向左数一格）出售的道具有：地の刻印，暗の誓约书，霸者の证，リブロー，アンロック，Ｍシールド。

■BOSS职业为贤者，能力几乎已经封顶，一般武器很难造成较大伤害，建议使用海克特鲁解决她（可以先使用圣水或魔防杖增加他的魔法防御）。

■胜利条件：城门压制。

战斗胜利后的剧情交代：决战之前，尼尔斯终于告诉了艾利乌德他们姐弟俩的身世，原来，他的姐姐尼丽安是传说中的龙之巫女，当然，他们也都是龙族的后代……

艾利乌德在大伙的鼓励下，向最终决战发起了最后的冲击！

·终章 光·

当大家赶到龙之门的入口时，阿多斯也赶到了，他带来了传说中的八神器中的“至高之光”“天雷之斧”以及琳专用的圣灵之剑——ソード カティ，他自己也携带“业火之理”加入了队伍，终于，大家见到了一切的罪魁祸首内尔卡鲁，他仍旧是那么的嚣张，还唤出了那些已经在与我方交战中阵亡的战士，而艾利乌德见到这一切则更加愤怒了！不顾他人的感情和信念，只知道自己的利益，甚至连死者都还要利用！对于这样的人绝对不能饶恕！最终决战的号角正式打响了！

■战斗部分：本章分两个阶段，首先是第一阶段两边的六扇门会依次开启，顺序为：左上，右下；左中，右上，右中；左下，右上.其中的敌人都是以前被我方打败过的BOSS，但是他们的能力都有很大提升，而且都装备了S级武器，所以一定要小心应付，多多利用武器特效而我特别要提一下右上房间的莱拿斯（ライナス）和洛依德（ロイド），这俩兄弟的实力我想不用多说，暗之魔法ルナ仍然很有效，刚刚得到的各种S级武器也不错，而29章外传出售的斧头ソードギラ一更是他们的克星！尤其是莱拿斯（ライナス），必须在他主动攻击我方之前解决掉，因为他装备了勇者之剑，又因其勇者职业超高的速度可以对我方大多数伙伴造成4次伤害！所以必须先发制人，以免后患无穷解决掉这些傀儡后，他们的灵魂终于得到了解放，含笑升天了.大厅的房间终于打开，内尔卡鲁的实力果然不俗尤其是他的魔法攻击力相当高！但阿多斯装备的“至高之光”却是这个魔法的克星，相比之下他还是比较好搞定的，打倒内尔卡鲁后整个神殿都摇晃了起来，果然，龙之门打开了，龙们正源源不断地从龙之门向外挣扎，千钧一发之际ブラミモンド出现，他集合神将之力，将尼丽安复活，尼丽安使出所有的力量遣返了两只龙便晕倒，于是众人当务之急就是解决掉面前这只最后的龙！拯救世界！

第二阶段战斗部分：最后一战了，敌人是一只巨大的火龙，每次战斗它都要摆POSE显示自己最终BOSS的地位（笑），火龙的攻击力很高，建议艾利乌德，海克特鲁，阿多斯三人主攻（相比之下，只有“至高之光”“天雷之斧”“烈火之剑”才能对火龙产生较大伤害），损失的HP就用大范围加血杖回复吧，不出意外的话两个回合就可以打倒，周围那些小兵就可以不用搭理了。

打倒了火龙，阿多斯因为使尽了所有的力量也牺牲了，他在临死之前为大家预测了一下未来：“贝隆王国现在正有一颗“凶星”在闪耀，将来，整个大陆还会被鲜血染红……”(就是封印之剑的故事)。阿多斯终于带着微笑离开了人世，“虽然大地会被黑暗包围，但我能感受到，光明的存在”，尼丽安接着说再次见到恋人的艾利乌德很高兴，但尼丽安却告诉他：为了避免再次发生类似的悲剧，他们姐弟要留在这里，不能和艾利乌德一起回去了“能够认识艾利乌德大人，我真的很高兴，我永远都不会忘记这一切……”

姐弟俩通过龙之门回到了他们自己的世界……而这一次分离，究竟是不是永别呢？海克特鲁：“天亮了！”琳：“新的一天又开始了”艾利乌德：“走吧！回利基亚！”

一年后——艾利乌德即将继任费雷侯，而军师这时也向艾利乌德提出告别，两人约定，将来一定还要相见！

第二部——艾利乌德篇完

第三部——海克特鲁篇

■战前提示：所有在第二部中由艾利乌德说得的伙伴改由海克特鲁说得，压制也只有海克特鲁才可以实行。

·11章 もう一つの旅立ち·

费雷侯失踪一个月后，消息传到了欧斯迪亚，领主乌塞尔的弟弟，也就是艾利乌德的好友海克特鲁，也是一名性格火暴的战士，对此反映强烈……欧斯迪亚城，海克特鲁急冲冲的带着下属奥辛前去寻找自己的兄长，要求出兵支援艾利乌德寻找父亲，但乌塞尔却以“其他领主的领地不能随便侵犯”为理由拒绝了他，于是海克特鲁找来了自己的手下密探马修，决定自己一个人去帮助艾利乌德，这时城里也出现了不明的敌人，于是他决定，管他怎么样，冲出去再说……

■战斗部分：比较简单，小心敌弓手对盗贼的攻击，合理利用一下城里的石柱增加回避几率，很快就能过版，上方房间的敌人建议杀了，毕竟还是有经验值嘛，BOSS用海克特鲁可以一击必杀。

■胜利条件：敌全灭。

■宝箱：红の宝玉。

趁着敌人入侵的混乱，两人逃出了城里……而乌塞尔知道后并没有阻止他，还叫他的手下奥辛前去帮忙。

·12章 比翼の友·

离开欧斯迪亚的海克特鲁，立刻向南方赶去，尽快和自己的好友艾利乌德合流，这时塞拉和奥辛都赶来了，这时大伙发现前方开战了，想必是艾利乌德他们，于是一行人立刻赶了过去。

■战斗部分：我方部队被分成两支，艾利乌德他们在下边，尽快合流吧，需要小心敌人的天马骑士部队对我方修女的盗贼的攻击。BOSS也很弱，用海克特鲁可以很轻松的打倒，不过建议这章让艾利乌德升上两级，艾利乌德方的战士海德尔(バアトル)一定要培养哦，为以后收女剑圣做准备。访问村庄可以得到秘传の书。

■胜利条件：敌全灭。

两人终于见面了，大家都很高兴，并且都作了自我介绍。

■从13章开始，大部分章节几乎都与第二部的完全相同，只是换了个主人公，换了一个角度来说，为了节省版面，文中未提及部分请参看第二部攻略，谢谢。

·15章 舞い降りる钩爪·

在拉乌斯城驻扎的一行人，突然遭到了不明军队的袭击。

■战斗部分：只需要注意王座的安全即可，小心第二回合敌人会打开王座后方的门，同时敌人盗贼也会去抢宝物，BOSS是游牧民，攻击范围因为装备了长弓有3格，在我方行动的时候把他一回合打倒吧！

■宝物：ぎんの斧，リライブ，打倒BOSS可以得到长弓。

■胜利条件：坚守王座7回合。

·19章异传 时の搄间·

在那个还是人龙战争的年代，一个研究暗之魔法的男子与一个龙族的女子相爱，并生下了两个可爱的银发孩子。人龙战争结束后，这个男子一方面为了躲避人类对两个孩



子的追杀，也为了研究暗之魔法的最高境界，也为了救出自己心爱的妻子，来到了神秘的“龙之门”，并和两个孩子一起住在当年八神将之一的暗之贤者研究暗之魔法的旧屋子里。而这名暗之贤者，因为暗之魔法的原因，将他的所有记忆抛进了黑暗的深渊——这也是所有的暗之魔道士

要面对的。

某一天，男子只对他两个可爱的孩子留下一句“我要去从那些坏家伙手里夺回你们的母亲，在这里等着爸爸，乖。”之后就再也没有回来。

一千年后，当和海克特鲁一行人向龙之门进发的银发女子和一个研究暗之魔法已经到达极点，疯狂得忘记了魔法的真义，妄图毁灭世界的男子来到了当年的小屋，少女失去了记忆，而那个男子却因为过度的修炼暗之魔法，将他的往事，亲人，感情都抛进了黑暗的深渊。他们虽然都已经忘记千年前这里发生过什么，但在他们的心中总有那么一种要在这里等待某个很重要的东西和留下了某个十分重要的东西的感觉。



■战斗部分：非常的简单，冲上去占领王座即可

■宝箱：导きの指轮

·24章 四牙袭来B·

战前剧情与24A相同。

■战斗部分：又是充满迷雾的一章，BOSS洛依德（ロイド），开始就在左上方的路口等着我方（需要移动两个回合他才会出现），而打倒他又会过版，况且还要用琳去说得瓦雷斯以及访问村庄，所以建议用防御高一点的角色把他给围了，(放心，这个时候的他没有第二部27章那么生猛……)，村庄访问完毕以及伙伴说得后就可以把他击倒，难度相比之下比A路线要简单很多。

■宝物获得：サイレス，地の刻印。

从战斗中的对话来看，洛依德并不想和我方战斗，而艾利乌德也关心的去问他是否受伤，并告诉洛依德说他认为“黑い牙”并不是一个邪恶的组织，听完这番话后的洛依德决定和我方休战并离去之后，内尔卡鲁的手下莉姆斯迪拉出现，将洛依德エ—ギル化……

·25章 狂える兽·

为了调查“火焰纹章”的下落，海克特鲁一行人来到了贝隆南部的沼泽地带，刚到达城外，就遭到了被索尼亚所迷惑的贝隆王国将军的伏击……

■战斗部分：开始时我军就被敌人包围，一定要迅速打破包围圈，如果飞行部队够强的话可以直接攻击右方的敌人这样可以节省很多时间，但飞行系和回复，辅助角色一定要千万小心敌人的三架远程炮台，而三座城附近也会源源不断地出现援军，如果人力充足的话可以将其占领，BOSS很弱，特效武器可以一击必杀，第六回合天马骑士法丽娜（ファリナ）会出现在地图下方，她会主动找海克特鲁对话的，用20000元可以雇佣她加入，能力还凑合。（她和前两名天马骑士可以发动“三角攻击”请参看研究部分）。访问村庄可以得到天空のムチ。

■胜利条件：占领敌人的三个据点（任何人都可以占领）。

■提示：三个天马骑士都收到的话，也可以发动三角攻击的喔！



·29章 运命の齿车·

■如果在“四牙袭来”是走的A路线，那么本章BOSS就是洛依德，如果走的B路线，本章BOSS则为莱拿斯（ライナス），而莱拿斯的实力则比洛依德逊多了，我方速度稍微高点的角色就可以对他进行二次攻击，他也没有必杀加成，所以打起来比洛依德要轻松很多。

·30章 狂战士テュルバン·

在阿多斯的帮助下转职为重甲领主（グレ—トロ—ド）的海克特鲁决定前往西方取得天雷之斧，而从奥辛不安的神色看，欧斯迪亚似乎有什么事发生……

■战斗部分：首先，本章只能出场三个人，而海克特鲁是必须出来的，剩下两个人建议一个用贤者帕多，一个用艾利乌德，因为贤者帕多的远程恢复杖是必须的，艾利乌德移动力和战斗力都很好，和海克特鲁又有很好的支援效果，至于战场中的宝箱不必要特意派盗贼或携带开箱钥匙，因为打倒敌人的盗贼后正好得到三把开箱钥匙。小心战场上紫色的地带，会喷出毒气，不仅会扣HP，还会使角色陷入中毒状态。BOSS是勇者，也很弱，还不如上章的莱拿斯。

■宝箱：HP完全恢复药，圣水，海克特鲁专用的斧（打倒其中一个敌人也可以获得一把）。

终于取得了天雷之斧，而之后艾利乌德也顺利取得烈火之剑，但之后发生了……

·29章外传 战支度·

战前剧情与24A相同。

■请参看研究部分，本章有强力角色加入的哦！

海克特鲁最终从奥辛口中得知了兄长乌塞尔病亡的消息……

·32章外传 生の价值·

继续向龙之门进军的海克特鲁一行人，在半途中遇到一个奇怪的遗迹，它和内尔卡鲁有关系吗？带着这个疑问，众人跨进了遗迹的大门，进入遗迹后，发现守护在这里的原来是“魔封じの者”！但是，尼尔斯却告诉大家他没有感觉到一丝敌意，而是一种浓浓的悲伤……

■战斗部分：本章的地图非常小，而且大部分地区都不能使用魔法和杖，再加上只能出战５人，所以要么不出魔法系角色，主力带上全恢复药就行，实在不放心的话，就派一名带远程恢复杖的角色吧，楼梯口会顺次出现援军，不过就我方现在的实力来说，完全是小菜一碟。

■宝物：大范围恢复杖リザ—フ，吸血剑ル—ンソ—ド两把（一把是打到敌人后获得）。

一年后

海克特鲁决定继承兄长的遗志，继任欧斯迪亚侯爵，而军师也正是来向他告别。

火炎纹章的故事，将会永远的流传在艾莱布大陆的每一个角落……永远……



最强最详研究

■**战斗前的编成画面**

·ユニット选择：选择本关的出战人物。

·アイテム整理：对同伴身上的道具装备进行编成。

·评价と占い：观看现在的评价值,分战斗评价，军师评价，战斗预测，相性预测。

·マッフに进む：观看地图画面。

·记录する：存档。

·START：进入战斗。



■**设定**

·アニメ设定：战斗动画设定，分为——1：有战斗动画无背景；2：有战斗动画有背景。

·オフ：关闭战斗动画。

·个别：对不同的角色设定有无战斗动画。

·ゲームスピード：人物移动速度。

·ふつう：普通。

·はゃい：快速。

·メッセージスピード：对话速度。

·おそい：慢。

·ふつう：普通。

·はゃい：快速。

·高速：最快。

·地形ウィンドウ：地形状况显示窗口。

·オン：开启。

·オフ：关闭。

·ユニットウィンドウ：人物显示窗口。

·バネル ：显示人物头像，姓名以及HP。

·フキダン：显示人物姓名和HP。

·オフ：不显示。

·战斗情报ウィンドウ：战斗前相关显示。

·简略：显示HP，威力，命中以及必杀数值比较。

·详细：显示HP，攻击，防御，命中，必杀，攻击速度比较。

·オフ：不显示。

·字幕ヘルフ：画面下方出现的简易帮助条。

·オン：开启。

·オフ：关闭。

·オートカーソル：每个回合开始时光标是否指向主人公。

·オン：是。

·オフ：否。

·オートターンエント：我方所有人物行动完毕后是否自动转到敌方行动。

·オン：是。

·オフ：否。

·BGM：背景音乐。

·オン：开启。

·オフ：关闭。

·效果音：音效。

·オン：开启。

·オフ：关闭。

·ウィンドウバネル：窗口的颜色选择，一共有4种可以选。

■**战斗选单**

·移动：操作角色在地图上移动。

·攻击：与敌人可以进行战斗时出现的选项,发动攻击。

·持ち物：观看角色所持的装备，道具。

·待机：原地待命。

·支援：特定人物在特定场合出现的对话,可以使支援度提高,增加命中回避攻击补正。

·话す：特定场合下,特定人物出现的特定对话,可以得到新角色,或是得到道具装备。

·交换：我方两名同伴邻接时出现的选项,可以交换道具装备。

·杖：使用法杖。

·踊る：舞娘特有指令，令我方单体再次行动，或利用不同的腕轮暂时增加能力值。

·奏でる：诗人特有指令，令我方单体再次行动,或利用不同的腕轮暂时增加能力值。

·盗る：盗贼特有指令，可以偷盗敌人身上携带的武器之外的道具。

■**武器相克关系**

同系列作一样，本作也加入了武器相克关系。分为枪克剑，斧克枪，剑克斧，光魔法克暗魔法，暗魔法克理魔法，理魔法克光魔法相克时，克制方武器攻击力+1,命中+15%，被克方反之。

■**计算公式**

·命中：武器命中+技巧×2+运气×2。

·回避：速度×2+运气+地形效果。

·必杀率：技巧/2+武器必杀数值。

·必杀回避率：运气+支援效果。

·攻击速度：速度-（武器重量-体格）、（攻击速度最小为0，超过对方4点时可进行2次攻击）。

·必杀：威力×3。

·特效攻击力：(如弓克飞行系,球形斧头克骑兵,破甲剑克重铠兵)武器攻击力×3+力。

·杖的命中率=30＋(魔力×6)＋技－(魔防×6)－目标对象的距离。

·回避率=（攻击速度×2）＋幸运＋支援效果＋地形效果。

■**诗人和舞娘的专用装备“腕轮”介绍**

·ニニスの守护：一回合内,增加我方单体的物理防御力和魔法防御力。

·ファーラの力：一回合内，增加我方单体的物理攻击力和魔法攻击力。（入手地点：22章）。

·トォルの怒り：一回合内，增加我方单体的必杀率。（入手地点：26章外传）。

·セチの祈り：一回合内,增加我方单体的回避率。(入手地点:30章)。

■**支援系统**

本作同封印之剑一样具有支援系统，形成条件完全相同，就是两名特定角色站在一起超过一定回合数之后就会出现“支援”选项，对话之后两人便具有支援效果,支援存在等级概念，最初是C,最高为A,每个角色最多只能进行5次支援对话,所以一定要好好利用,不要让主力和那些没用的垃圾人物产生支援关系。同理，对于可以产生支援效果的主力，就一定要让他们尽快提升支援的等级。

■转职道具共有如下种类

·英雄の证：剑士转剑圣、佣兵转勇者。

·骑士の勋章：S骑士转圣骑士、重甲骑士(アーマーナイト)、转将军（ジェネラル）。

·霸者の证：海贼转狂战士。

·暗黑の契约书：盗贼转刺客(アサシン)。

·导きの指轮：修女(シスター)、修道士转司祭、神官骑士转女战神（ウァルキュリア）、魔法师转贤者。

·地の刻印：除了海贼和盗贼之外的所有职业都可以用来转职。

·天の刻印：海克特鲁由领主（ロード）转职为重甲领主（グレートロード），琳由领主转职为剑之领主（ブレイドロード），艾利乌德由领主转职为领主骑士（ロードナード）。

·天空のムチ：飞马骑士转独角兽骑士，飞龙骑士转飞龙统帅而输送队也可以转职，当系统显示其等级20后，就会自动转职为马车。

■斗技场的小技巧

1.交款之后在看到敌人的职业和武器画面时RESET可以回到地图画面(可以用来回避剑圣，狂战士这种角色)。

2.对付魔法系角色时，使用魔防杖或圣水增加魔法防御力。

■恶搞部分

游戏里那位又漂亮又强大的修道士姐姐露西亚（ルセア），想必大家一定很喜欢吧，但是，请看看游戏说明书：“修道士”即侍奉神的男性……而且，在游戏里“她”和神官骑士普莉茜拉（プリシラ）的B级支援对话中更可以看到……

■艾利乌德篇23章或海克特鲁篇24章“四牙袭来”的分支说明

当我方主角的杀人数（注意，是本篇的主角，如第二部就是艾利乌德，第三部就是海克特鲁）超过50，则进入A路线；低于50，则进入B路线。

A路线可以说得凯兹(ガイツ)，BOSS为莱拿斯(ライナス)而B路线说得的是瓦雷斯（ワレス），BOSS为洛依德(ロイド)。

■全部外传进入方法

·7章外传：15回合内过版，并选择“进入外传”(下同)。

·13章外传：访问地图左上角村落，得到马利纳斯（マリナス）遗失的火把。

·16章外传：NPC一人以上生存。

·18章外传：15回合之内过版。

·19章异传：琳篇时尼尔斯（ニルス）LV升到7以上，并把记录接续到海克特鲁篇，在19章外传中击倒封魔者キシュナ。

·22章外传：说得霍克安(ホークアイ)。

·26章外传：妮诺（ニノ）和加法尔(ジャファル）全部生存，并完成对话事件。

·29章外传：无条件。

·32章外传：20回合内过版。

■隐藏商店，以及隐藏宝物

进入隐藏商店之前，必须在19章盗贼那偷到会员卡（メンバーカード）。

■隐藏商店的位置

19章右下角的树。

19章，王座左五格，下三格。

21章左上角那块很显眼的地板。

24章A，BOSS待机的下方岛屿上的树，只有飞行单位可以进入。

24章B，北方的树丛。

29章，城门附近的空地，只有使用传送杖（ワープ）才可进入。

31章最右上，树之间的空地。

■全隐藏宝物分布

HARD模式的18章外传里可以从敌BOSS手上偷到半价卡（シルバーカード）。

22章沙漠里可以挖到6个宝物。

·ファーラの力：诗人/舞娘专用，一回合内增加我方单体的攻击力10点。

·イクリプス：远程暗属性魔法，效果为敌人HP减半。

·ひかりの剑：光之剑，可以间接攻击，并可克制敌人的光魔法。

·英雄の证：剑士和佣兵的转职道具。

·ボディリング：增加体格2点。

·霸者の证：让海贼转职为狂战士的道具。

注意：道具的获得地点并非截图那一处，周围几格都有可能，盗贼待机的话是100%出现，而其他角色则是随机。

■关于烈火之剑与封印之剑的通信

1、在A机插入“烈火之剑”，B机插入“封印之剑”。

2、连接好对战线。

3、打开A机。

4、按住SELECT和START打开B机。

5、A机选择“与封印之剑通信”。

通信成功后，如果你的“封印之剑”里存有通关记录，那么读取后：

1、可以跳过琳篇，直接玩艾利乌德篇。

2、通关时还可以看到追加场景：5岁的罗依和莉莉娜相会；塞菲鲁（ゼフィール）和封印之剑里出现的龙族亚安（ヤアン）的短暂接触……

3、让敌人掉落物品发生变化。因为敌人会掉下绿色的物品，但通信后就可以通过改变敌人物品栏的顺序来改变绿色的物品，例如让敌人更换武器，或让敌人把绿色的伤药用完等等……

■关于评价的说明

·攻略评价：回合数。

·经验评价：经验值。

·生存评价：收到的角色全部生存为最高。

·资产评价：道具和金钱折算。

·战斗评价：战斗胜利次数占总次数的比例，以及有无败绩。

·下面引用国内著名火炎攻略狂人最后のシ者的话：

烈火的评价与封印的评价相比，最明显的就是加强了对攻略评价的要求，降低了对经验评价的要求，而对攻略评价要求的提高又间接的影响了对经验评价和资产评价的要求。

·如果不是很理解的话还可以看下

面这个例子：

偶挑战封印的SS评价时，在某章斗技场练了100多回合，最后的回合数都还大大少于攻略评价A的上限，而在烈火中，这显然行不通，一不小心就变4星（练得最多的就是某章练到30多回合）。

结论是：这次最难平衡的是攻略评价和资产评价。（还好我一开始就预感到了，基本没吃药，转职道具也是必要时才用，而且尽量多偷东西）其实，斗技场确实是个关键，偶在有斗技场的章平均每回合要打3-4次斗技场（不用说方法吧），而且我在斗技场只练了一下海克特鲁，其余基本都是让那些高等级的垃圾打，主力都在实战中获得经验。

■关于武器等级

·武器等级的S时候，使用该类武器时：命中＋5%，必杀＋5%。

■通关后的奖励

1：音乐欣赏模式，可以欣赏游戏中所有听过的音乐。

2：HARD模式，以及全新的海克特鲁篇。

3：观看已经触发的所有支援对话。

4：观看上次通关的评价值。

■关于等级和转职

游戏职业的等级上限为20，但转职只需要10的等级要求，玩家可能因为一心急就让10级的角色转了，这是很可惜的，因为转职之后等级便又变为1，这样就白白浪费了10次升级机会，所以转职的角色一定要满级，切记。

■最后的秘密

GOOD ENDING

达成条件：艾利乌德和某名可以产生支援效果的女性角色支援到A，以后就会出现他们结婚并生下罗依的事件，如果该女性角色为尼丽安的话，那她就不会离开，而是……（大家自己去看吧！）同理，某两名男女角色支援到A的话就也会……







■全隐藏角色加入时间及方法

●琳（リン）第一部：序章开始时/第二部：15章开始时

●塞因（セイン）第一部：1章开始时/第二部：15章开始时

●盖特（ケント）第一部：1章开始时/第二部：15章开始时

●芙萝莉娜（フロリーナ）第一部：3章开始时/第二部：15章开始时

●威尔（ウィル）第一部：3章访问村庄/第二部：15章开始时

●多鲁卡斯（ドルカス）第一部：第4章用琳说得/第二部：11章第二回合

●塞拉（セーラ）第一部：5章开始时/第二部：13章开始时

●艾路古（エルク）第一部：5章开始时/第二部：14章，用塞拉说得

●莱斯（ラス）第一部：6章开始时/第二部：21章，用琳说得

马修（マシュー）第一部：6章，访问左上的村庄/第二部：13章开始时

●尼尔斯（ニルス）第一部：7章开始时/第二部：30章开始时

●露西亚（ルセア）第一部；7章开始时/第二部：16章，用雷温说得

●瓦雷斯（ワレス）第一部；9章开始时/第二部：23章B，用琳说得

●艾利乌德（エリウッド）第二部11章开始时

●马卡斯（マーカス）第二部11章开始时

●罗威（ロウエン）第二部11章开始时

●瑞贝卡（レベッカ）第二部11章开始时

●海德尔（バアトル）第二部11章第二回合时

●海克特鲁（ヘクトル）第二部12章第三回合时

●奥森（オズイン）第二部12章第三回合时

●凯（ギィ）第二部13章用马修说得

●马利纳斯（マリナス）第二部14章开始时，必须完成13章外传

●普莉希拉（プリシラ）第二部14章，访问左下方村庄

●雷温（レイヴァン）第二部16章，用普莉希拉说得

●卡那斯（カナス）第二部16章外传，访问右方村庄

●达兹（ダーツ）第二部16章外传没有杀死他，18章开始时加入

●菲欧拉（フィオーラ）第二部18章，用芙萝莉娜说得

●拉卡鲁特（ラガルト）第二部19章，用艾利乌德说得

●尼丽安（ニニアン）第二部20章开始时

●依莎特拉（イサドラ）第二部21章开始时

●毕兹（ヒース）第二部21章，用艾利乌德说得

●霍克安（ホークアイ）第二部22章，用艾利乌德说得

●凯兹（ガイツ）第二部23章A，用达兹说得

●帕多（パント）第二部24章开始时

●露依斯（ルイーズ）第二部24章开始时

●卡雷尔（カレル）第二部25章，用艾利乌德说得

●哈根（ハーケン）第二部25章，用艾利乌德说得（见注解）

●妮诺（ニノ）第二部25章，用艾利乌德说得
●加法尔（ジャファル）第二部26章时生存，并达成进入外传的条件，26章外传加入
●维达（ヴァイダ）第二部27章，用艾利乌德说得
●雷那多（レナート）第二部30章，访问左上方遗迹
●阿多斯（アトス）终章开始时
●法丽娜（ファリナ）第三部25章，用20000元雇佣
●卡亚拉（カアラ）第三部31章外传，用转职后LV高于6的海德尔与她对话，发生战斗后双方都生存的情况下加入。

●注解：关于卡雷尔和哈根
当敌方第九回合行动结束时：
1、如果是下雪的情况：当敌人数量在16个以上时（含16个），出现在地图左上房间附近的就是勇者哈根。
当敌人数量在15个以下时（含15个），出现在地图左上房间附近的就是剑圣卡雷尔。
2、如果是雪停了的情况：
当本章的房间开了3个以下的时候（含3个），出现于右上方房间的是勇者哈根。
当本章的房间开了4个以上时（含4个），出现于地图右下方的是剑圣卡雷尔。
总之，如果玩家想收到剑圣的话，就一定要快。



■角色成长率（官方资料）

姓名	HP	力	技	速さ	幸	守备	魔防
エリウッド	80%	45%	50%	40%	45%	30%	35%
マーカス	65%	30%	50%	25%	30%	15%	35%
ロウエン	90%	30%	30%	30%	50%	40%	30%
レベッカ	60%	40%	50%	60%	50%	15%	30%
バアトル	85%	50%	35%	40%	30%	30%	25%
ドルカス	80%	60%	40%	20%	45%	25%	15%
ヘクトル	90%	60%	45%	35%	30%	50%	25%
オズイン	90%	40%	30%	30%	35%	55%	30%
セーラ	50%	50%	30%	40%	60%	15%	55%
マシュー	75%	30%	40%	70%	50%	25%	20%
ギィ	75%	30%	50%	70%	45%	15%	25%
マリナス	120%	0%	90%	90%	100%	30%	15%
エルク	65%	40%	40%	50%	30%	20%	40%
プリシラ	45%	40%	50%	40%	65%	15%	50%
リン	70%	40%	60%	60%	55%	20%	30%
セイン	80%	60%	35%	40%	35%	20%	20%
ケント	85%	40%	50%	45%	20%	25%	25%
フロリーナ	60%	40%	50%	55%	50%	15%	35%
ウィル	75%	50%	50%	40%	40%	20%	25%
レイヴァン	85%	55%	40%	45%	35%	25%	15%
ルセア	55%	60%	50%	40%	20%	10%	60%
カナス	70%	45%	40%	35%	25%	25%	45%
ダーツ	70%	65%	20%	60%	35%	20%	15%
フィオーラ	70%	35%	60%	50%	30%	20%	50%
ラガルト	60%	25%	45%	60%	60%	25%	25%
ニニアン	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%
イサドラ	75%	30%	35%	50%	45%	20%	25%
ヒース	80%	50%	50%	45%	20%	30%	20%
ラス	80%	50%	40%	50%	30%	10%	25%
ホークアイ	50%	40%	30%	25%	40%	20%	35%
ワレス	70%	45%	40%	20%	30%	35%	35%
パント	50%	30%	20%	40%	40%	30%	35%
ルイーズ	60%	40%	40%	40%	30%	20%	30%
カレル	70%	30%	50%	50%	30%	10%	15%
ニノ	55%	50%	55%	60%	45%	15%	50%
ジャファル	65%	15%	40%	35%	20%	30%	30%
ヴァイダ	60%	45%	25%	40%	30%	25%	15%
ニルス	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%
レナート	60%	40%	30%	35%	15%	20%	40%
ファリナ	75%	50%	40%	45%	45%	25%	30%
カアラ	60%	25%	45%	55%	40%	10%	20%

■军师的设定与属性的关系

	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月
A	冰	风	冰	理	光	雷	理	风	火	冰	理	雷
B	风	火	风	火	雷	理	风	暗	冰	理	雷	火
AB	冰	理	雷	冰	风	火	雷	理	雷	火	冰	光
O	火	雷	理	雷	火	风	冰	火	理	风	冰	风

战场中与军师属性相同的伙伴可以获得（军师评价星数）%的命中回避加成。

■文/黑衣の死神 冉剑峰


GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
Nintendo
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
烈火の剣
誕生13周年!!
ファイアーエムブレム
守るべきこと、変わりゆくこと
应该守护的 逐渐在改变的
火炎纹章
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
烈火の剣



基本操作

■普通：A键使用锤子，B键加速，START调出菜单。

■战斗：A键攻击，B键防御。L键切换武器（共可装备3种），R键+方向键选择使用护卫兽的辅助攻击（共可装备5种），方向键↑跳跃。

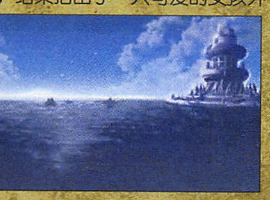
剧情攻略

游戏开始有男女两位主人公可供选择。基本上对剧情没有影响，任选其一即可。

一大早正在赖床的主角就被母亲催促起床参加大会。正在睡眼朦胧之际突然听得外面一声惊呼。在右上角的柜子里找到"参加票"后赶紧跑出，结果母亲却一点事情也没有，原来只是骗主角起床的花招。而今天正是决定"锻圣"比武的集会日子，临走前母亲交给了主角一个父亲曾经用过的护符，不要忘记在房间右边拿水上摩托，取得以后就可以水上航行了。



集会的地点在中央工城2层，刚走到门口遇见了大叔ブロン，答应他集会后去银之匠合后赶去集会的2层大厅。进去后发现人山人海，而青玉、翡翠等三位锻圣也来了。因为水晶锻圣失踪，所以这次是为了选出优秀的新锻圣而举行的大会，大会规则是用自己锻造的武器进行比赛，武器先坏掉的就算输。锻造的材料可以去中央工城的地下迷宫发掘。大会结束后先去银之匠合找到那位大叔ブロン，他提到要给主角一件"好东西"，跟随他走进房间看到一位年轻的召唤师，大叔解释说要取得胜利就必须有护卫兽的相助。在问了一些问题并把父亲的护符交给召唤师后仪式终于开始了，结果招出了一只可爱的女孩外表的护卫兽，没想到还是黑铁锻圣的FANS，然后去2楼的特殊工房，以后就要在这里开始和护卫兽两个人的新生活了。这时她提出想要看海，主角便带她来到海边，还一起上船游玩。



第2天一大早大叔带着中央工城的人来到工房，将地下迷宫的钥匙交给主角后并告诉主角中央工房的地下迷宫对锻冶师来说是一座宝山，不仅有很多武器的原料而且连大锻圣也会来这里寻找，从大叔那里拿到新的秘传。

给了买铁矿石的300b后大叔走了，我们的主角也上街购物去也。在店里被告知铁矿石已经全部被旁边的红发女子故意买走，一看原来是在中央工城遇见的同样参加大会的选手サナレ，实在太恶劣了呀！回到银之匠合告诉大叔，拿了他给的锤子后主角毅然决定自己去发掘材料。注意在中央工城地底迷宫里是有很多绿色的传送装置的，用锤子激活它后不仅可以通过传送大大缩短回程路程，而且对于以后进出寻找锻造材料也非常方便，所以一个也不要漏掉。另外迷宫中还有许多各式各样的箱子木桶，用锤子砸开后有取得材料的可能。进入中央工城的地下迷宫时又遇到了サナレ。"拿着那个就想探索迷宫?"她的嘲笑气坏了主角，不过追到地下1层的内侧却发现了她站在一个可以望见海底的展望台前。听她说完后才知道这是几年前姐姐带她来过的地方，现在姐姐不在身边，所以想要凭自己的力量来这个重要的地方，因为来这里的时候，就好像和姐姐更加接近了似的。



原来是这样。砸开旁边的箱子拿到铁矿石后就可以回去锻造第一把武器了。

武器制造

●收集足够材料（如铁矿石，在与敌人战斗胜利后也可得到材料）。

●在工房调查黑色熔炉，选择分解道具或武器，将其分解成炎、水、风、雷4个种类的矿石。

●根据"秘传"所需要的各种矿物数量制造出新的武器。

●大多数已锻造出的武器融合第5种"魔矿石"后可以铸造出新的强力武器。魔矿石不可分解，在迷宫特殊怪物身上可得到。

●锻造完身上所有"秘传"后询问银之匠合大叔ブロン可得到新的秘传，共有4种武器类型供选择。

在工房里制造出第一把短剑的主角非常兴奋，正在这时サナレ突然前来拜访，得知主角才做第一把武器后自然又笑话了一番。这时中央工城的人赶来进行对战通知，而主角第一战的对手是金之匠合的チェベス。

准备好之后向中央工城1楼的斗技场赶去。刚下楼遇见了赶来的母亲大人，奇怪的是她居然认识主角的护卫兽。原来，主角的护卫兽也曾经是父亲的护卫兽。

装备好武器后匆忙赶到了斗技场，对手虽然没有使用护卫兽但却是个厉害角色(建议事先去地下迷宫练级到LV5以上再回来打，否则简直是场噩梦)，胜利后那家伙竟然赖帐，不过幸好有青玉锻圣サクロ主持公道。

回银之匠合后可以选择与护卫兽去船上或者去海底展望台来庆祝胜利，选择海底展望台可以再次遇见サナレ，其实那家伙倒也蛮好的，第2天她也创造了最短的胜利记录。这时候大叔突然赶来告诉有新的工作，因为运送货物必须渡海，所以主角赶快赶去左上方港口。乘船到达新的地点。

到达目的地后找到武器屋，店主虽然认为剑都的武器都是粗劣品，但对银之匠合的东西表示赞赏。返回剑都后从



大叔ブロン处得到新的秘传，正要回工房却在港口遇到了陌生的男子，原来是金之匠合的人，而他提出想要以每把500B的高价购买10把アィアンゼイバ剑。答应下来后又前往中央工城底下迷宫发觉材料，结果在最深处又遇见了サナレ，听到主角接受了金之匠合的工作后她大吃一惊，这时可以选择接受任务或者放弃（这个任务找材料可真是太浪费时间了！诸位三思！），不管将做好的10把剑交给他或者选择放弃后回来拒绝他的请求，出港口时都会遇见一位同是参加者的少年ヴァリラ，趾高气昂地认定自己将成为优胜者。“说什么啊！不试试看怎么知道！”主角当然毫不示弱了。

回到工房后看到第2回合比赛的通知，对手又是金之匠合的选手。准备停当后向斗技场出发了，刚要进去サナレ赶来告诉主角对手所使用的武器是新人锻造所的廉价货，就是因为这种廉价货的流通才使得剑都锻造的武器声誉很低，然后她会要求你帮忙追回武器，这个小忙当然要帮了，赶到港口发现サナレ正和那家伙争吵，原来她也卖了武器给那厮，







正在追讨的时候ヴァリラ再次出现，并嘲笑サナレ还未成熟的锻造技巧是不可能胜过他的，被激怒的主角当场发出挑战，打了他一个落花流水。

回到斗技场进行第2回合的比赛，因为这时对手的体力一般不高所以不妨先放几个魔法消耗对手体力，然后按照挡——立刻反击——挡——立刻反击的节奏进行攻击，尤其是在角落效果更好。胜利后正在与サナレ庆祝之际再遇ヴァリラ，他扬言必定要战胜主角后就离开了。

晚上可再次选择散步地点，在公园又会遇见ヴァリラ，主角和他谈到父亲的事情，后来一句谢谢居然让他脸红了，真可爱^^

一大早大叔前来报告自己的妹妹在迷宫失踪而他因为腰受伤了不能亲自下去寻找，主角只好再度出马。这时候在迷宫里可以发现一些墙壁颜色略有不同，这就是藏有宝物的暗门所在。进入迷宫深处后发现以前不能下去的9层以下现在可以进入了，在地下12层发现一个洞窟，跳下去后见到一位少女和一把插在地上的剑，据女子称这把剑的主人是一个伟大的男子（呵呵，其实就是主角的父亲），房间左边的墙角有一处裂缝，用锤子狠砸一通后会慢慢裂开最后破成一个大洞，主角掉了下去。

醒来后发现自己身处另一处工房之内，遇见了称ブロン为叔叔的假小子ラジォ。跟随她出门后发现一只巨大的召唤兽守在门前。战斗时注意切换武器避免不必要的损坏和浪费，胜利后进入房间发现没有出口。

返回地下工房谈话得知她也是以成为剑圣为目标的。并且梦想是要把这里变成剑和花之都。这时突然听到サナレ的呼唤声，2人顺着绳梯爬上去后自然是感激不尽。

サナレ将对战通知3交给主角。原来刚刚那位女子就是サナレ的姐姐。最后假小子也被サナレ捉去见大叔了。而刚刚打开对战通知的主角没想到第3战的对手竟然就是刚刚的ラジォ。

返回家中大叔立刻迎了上来，他的腰已经好了，从他哭过的眼睛看出其实他还是挺关心自己的妹妹的。之后去斗技场进行第3战。这次的对手速度较快，连续攻击的机会不多，打造一把攻击力较高的剑比较好。

胜利后伤心的ラジォ跑了出去，据说有花的地方在中央工城4楼，主角赶去后却被门卫挡在阶梯外，没办法了，只好另寻入口。仔细观察可以发现右上角的墙壁颜色也有一点点不同，嘿嘿，这个就是暗门了，进入后小心避开守卫的巡逻，顺左上角的阶梯爬上去就可以到达秘密花园。ラジォ果然就在这里，为了自己的梦想而奋斗的人是幸福的，一番话终于让她开心起来。夜晚大叔来表示了感谢后照例去散步，在秘密花园里可以见到ラジォ。

第2天又接到新的对战通知，对手是有名的美人姐妹。正在工房说话的时候两姐妹突然闯入，耀武扬威了一番。大叔也交给了主角新的秘传，但必须的一种材料要在地下迷宫15—20层才有，出发前突然发生了地震，和3年前一样。在迷宫入口遇见前来应援的サナレ，之后进入迷宫。发现11层的地洞已经消失了。12层的门锁着打不开，必须找工城的人要钥匙。用转送装置返回后在门口遇见サナレ的姐姐，被告之钥匙在青玉锻圣サクロ那里，只好硬着头皮去找他了。サクロ的家在中央工城2层出来后右上角的民房。没想到サクロ也认识主角的守护兽。接受锻圣的特训后按他的要求要找斧之铸造师的妻子和枪之铸造师拿材料，这两家就住在锻圣家的附近，很容易找到。取得材料后向锻圣报告，得

到新的秘传。回工房做出成品后交给锻圣（居然是把料理勺子-_-、）他会派给你新的任务，就是到1层左边原来那家装修中的店铺，和门口的人对话选择第2项得到锻圣要的东西。拿回去才发现锻圣的特训居然是做料理？灶台就在锻圣的身后，按照海之幸——水——野菜——スパイス的顺序放入即可。做好后拿到中央工城2层初次集会的大厅里与サクロ分享。原来他是主角父亲的弟子，看来主角父亲的形象可真是深入人心。サクロ还对主角说起了海中的塔和地下50层的圣殿。末了，サクロ终于将钥匙交给了主角（磨蹭了这么久，可恶）。



打开地下12层的门继续下行。找到足够的“小XXX”或者“大XXX”就可以返回了，锻造出新的剑后去斗技场向两丫头挑战，因为有强力武器所以这一战比较轻松。胜利当夜去中央工城大厅散步可遇见青玉锻圣サクロ。

第2天サクロ前来告知主角已进入准决赛。之后大叔会来给主角新的秘传，去道具屋买足够的材料（自己去迷宫找也可以，顺带练级）做出“斩铁刀”后大叔会再来。并希望主角回去看望自己的母亲，好久不见了，当然走走也无妨，选择立刻就去后来到自己家中发现金之匠合的御曹司也在。主角的母亲正在劝说大叔ブロン早点结婚，而那一位却称是一直没有遇到自己心仪的女性（汗~明明就是相中了主角的母亲）。主角从母亲手里拿到要送的东西后前往中央工城3层，发现以前锁住的最左边的门现在可以进入了，原来主角要找的欧吉桑就住在这里，表明来意后将母亲的东西送交给他。奇怪的是这人不仅仅认识主角的护卫兽，居然连主角是黑铁锻圣孩子的事情也知道。向他打听了关于父亲的事情后他要求要什么“龙牙矿”，拿了地下迷宫的钥匙3后主角只好又赴汤蹈火去了。

此时在迷宫门口的工城人员手里可以拿到召唤兽图鉴，相当于怪物图鉴。前往地下迷宫11层，用钥匙打开左方原来锁住的门，发现サナレ的姐姐正在那里，从她那里得知一些主角父亲与锻圣们的事情后继续前进下行。到达地下23层会遇到一只巨大的召唤兽拦在路中。这一战难度不高，打倒BOSS后得到“龙牙矿”原路返回。在第11层与サナレ的姐姐对话后她要求主角拔起地上的“西方之剑”，之后它就是



主角的了（居然不能装备使用，晕死！）。刚到迷宫出口又遇见天才少年ヴァリラ，看来这家伙是以主角为对手，全力以赴了。

在中央工城3层建设中的外围发现欧吉桑正被一群士兵包围索要什么东西，サクロ也赶来了，原来这位欧吉桑竟然是上代7位锻圣中的金刚锻圣リンドウ！当然闹到最后麻烦还是得主角上阵解决，胜利后将龙牙矿交给リンドウ。而サクロ也预感到自己悠闲的隐居生活即将结束。随后主角的母亲与大叔也赶来了，将西方之剑交给母亲后她提出想要为好久没有回家的主角做一顿饭。

第2天一早ラジォ赶来要主角随她去海边。到达港口后发现母亲和サナレ也在那里，原来是发现了一名记忆丧失的青年，将他带回家后得知他是在海上与怪物战斗时被卷入旋涡的，其他的就记不得了。从ヴァリラ处得知中央工城也派出调查队调查北方大旋涡，看来这不是一件小事呢，难道这就是



引起地震的原因吗？主角提出想要到岛上看看。商议妥当后母亲带青年去中央工城，而主角则赶去银之匠合借船。本来大叔还想吝啬，一提到主角的母亲会很高兴那家伙就忍不住笑容满面地答应下来。拿到船的钥匙和新的秘传后再打上一把趁手的武器就可以出发了。

乘港口的船向旋涡开去，半途中遭遇巨大的海鱼攻击，原来这就是引起旋涡的根本原因！武器趁手的话这家伙根本不足为惧。胜利后到达小岛。船的底仓有休息和记录点，及锻造熔炉。进入树林后发现有士兵看守，正面突破不可。往右走发现一个洞口，进入后顺绳梯爬出井口刚刚在士兵的面前，结果引得大群敌人围了上来，主角也被捉去了，而被察觉了秘密的士兵打算将主角拿去喂一只大螃蟹，这时候主角的朋友们突然出现前来帮忙。不过朋友虽然来了，螃蟹还是要自己动手打的。它的攻击无法防御，不过注意补充HP的话打血海战术也不算难，胜利后同伴们一起聚过来（马后炮……）。

之后村长和他的女儿出来迎接众人，原来她与ヴァリラ早就认识，一副很关心的样子，村长也对主角一行人赶走士兵感到很高兴，于是邀请众人前往家中做客。没想到ヴァリラ却不领情地走掉了，村长的女儿也追了出去。去村长家前可以先沿村逛逛，道具店里有不错的装饰品，武器店的东西就很一般了。主角对村长表明了是为寻找特殊的剑而来。原来“东宝之剑”就在村长手里，真是省却了许多麻烦啊，这家伙却说不知道到哪里去了要寻找一翻，还好虚惊一场。主角表明了自己父亲黑铁锻圣的身

份并提出想要拿走剑。这时得知原来村长也是黑铁锻圣的弟子，从他那里主角得知3把奇妙的剑里封印了有着巨大力量的圣灵バリスタバリス和军事国家デグレア也想得到这样的剑的消息。

回到剑都后主角赶紧将此报告了母亲，并对此危险的情况非常担忧。其实アマリェ对这一切早有预感，但作为黑铁锻圣的妻子她并没有选择逃避。

三把剑里还剩下一把了，到底3年前发生了什么事情呢？

第2天サナレ前来告知主角今天是她比赛的日子，作为好友自然要前去助阵了，正说着突然又是一阵地震，最近的地震很多呀。似乎是火山喷火的原因，而火山喷火有可能引起城市沉没，主角非常担心。前往中央工城3层的房间内告知金刚锻圣リンドウ。这时翡翠锻圣ウレクサ突然前来，声称最近调查团发现火山活动异常，果然是这样引起地震的。并称在火山口听到奇怪的声音。最后リンドウ要求主角与翡翠锻圣一道前往火山口调查。

接下来又去向大叔借船，同时还可得到新的秘传。刚要到港口突然被地下迷宫见到的神秘女子叫住。“英雄，勇者，必须是没有沾染黑暗的人。请活着回来。”说了一番奇怪的话后她也离去了。与港口的翡翠锻圣对话谈到拯救南方サィジェント街的勇者，虽然是个传说中的人但ウレクサ却相当在意这个故事，之后，两人便乘船向火山口出发了。



到达火山口后意想不到的事情发生了，ウレクサ自背后一击打昏了主角飞快进入了岩洞，而晕头转向中幸好有青年男子赶来帮忙，谈话后得知这人竟然从サィジェント街而来，难道这就是传说中的勇者吗？追随他来到火山洞窟的第2层。躲在墙后的主角终于打听到原来那两位锻圣对父亲的剑早有图谋，要把它交给军事国家デグレア。一路追踪下去终于在地下5层发现了他们的踪迹。青年果然就是サィジェント街的勇者，他招出自己的护卫兽，一下子击倒了两位锻圣。但是走不多会儿翡翠锻圣还是会追上来恶战一番（就知道躲不了一战的！）胜利后她告诉主角父亲的剑在火山口里。

继续前行到火山的最深处，看见勇者被邪恶的召唤师打倒在地，面前有一只巨大的麒麟一样的怪物。当然又是一场恶战。此战BOSS比较厉害，必须来回跳跃躲避攻击，掌握节奏后并不难，另外因为敌人HP较高所以要多准备几把备用的武器，当出现即将破损的情况时尽早切换，使武器一定时间内不会损耗的辅助魔法也非常有用。另外就是注意补血了。打倒召唤兽后空中缓缓落下最后一把“北宝之剑”。

在海边与勇者告别后正要返回，另一位锻圣ルベーチ却突然到来，想要从主角手中抢夺北宝之剑，好在紧要关头神秘少女再度出现阻止了事态，主角也趁机脚底抹油了。

照例返回家中将剑交给母亲アマリェ，此时サナレ的比赛结果也出来了，虽然飞快地赶到银之匠合但サナレ已经为主角忘记答应自己的事情而生气了，还好经过一番解释她表示谅解，那么晚上的散步还是去海底的展望台和她谈谈心吧！



第2天一早ラジォ会来要求主角和她一起乘船出海卖武器。爽快地答应她后这家伙十分高兴，大叔随后赶来，这时候主角才确定原来假小子ラジォ果真是个女孩子……到港口汇合后突然又发生地震，看来地震不是火山的关系了。到达目的地后将货物交给武器店，并在这里得知原来大叔竟然也是候补锻圣。听说ウレクサ住在这里后主角便和ラジォ一道前往拜访。在左边ウレクサ的家中见到了她的姐姐，病弱的女孩ルマリ，和她谈到包括水晶锻圣在内的七锻圣中已有几位许久没有见到了，最后的联络也是在几个月前。而当主角离开后，主角的护卫兽却指责ルマリ为了一己之私隐瞒真实的卑劣行为。

回家后将钱交给银之匠合的大叔得到新的秘传。这把剑攻击颇高但很容易损坏。向大叔转达了青玉锻圣サクロ想要借船的意思，借到船后赶去サクロ的家中，正好ラジォ也在那里，交谈后离开锻圣家，原来主角也一直很在意ルマリ的话，为了弄明白，ラジォ决定和主角再去见一次ルマリ。正要出发之际サナレ突然赶来，要求加入队伍，主角自然是欣然答应。



到达目的地后サナレ与ラジォ却因为突然发现ウレクサ的行踪，慌慌张张地追踪去了。询问ルマリ她却一口否认ウレクサ来过。跟随サナレ前行最后发现她们被デグレア的士兵包围逮捕，追去的主角在迷宫第5层终于发现了他们的行踪，没想到敌人ルベーデ早有准备，这下连主角也一起被捉进了牢房。在牢房里不仅遇见了同伴们，竟然连失踪的水晶锻圣デュラム也在这里。看来事实上仅存的3

位锻圣中竟然有2位与军事国家デグレア内通，目的是帮助其夺取黑铁锻圣当初封印炎之圣灵的3把剑。因为炎之圣灵则是锻造师炎之力的来源。而デグレア希望通过得到3把剑达到操纵炎之圣灵力量的目的。而翡翠锻圣与デグレア内通的原因，是因为ウレクサ因为姐姐ルマリ不能治愈的热病而引起的复仇心理。最后，主角打听到炎之圣灵就在剑都很深的地底，守护着剑都。正说着ヴァリラ突然出现在这里。原来是青玉锻圣派他来到这里帮助大家。

从暗门逃出牢狱后却被翡翠锻圣ウレクサ赶上，一场恶战在所难免，胜利后主角劝说ウレクサ放弃仇恨。ウレクサ正执意不肯的时候神秘的女子再次来到，原来他就是七锻圣中的红玉锻圣コウレン。在得知真相后ウレクサ突然疯狂起来，在众人的惊愕中自高塔跳入海中。



离开塔后发现同伴们都等候在门外，得知ウレクサ的姐姐是ルマリ大家非常吃惊。在ルマリ家中将一切告诉了她，并带她到港口见到了恋人テュラム。“我已经不再是锻圣的テュラム了。”テュラム悲伤地逃走了，而觉察到对方重要性的ルマリ终于追了上去。当大家即将返回的时候サナレ却要求和主角单独谈话，原来她一直为姐姐红玉锻圣的事情感到内疚，但主角表示并不在意。

一切结束后终于回到剑都。一大早青玉锻圣赶来工房告诉主角关于准决赛和デグレア可能入侵的问题，并交给主角地下迷宫4的钥匙。这时候去找大叔得到新的秘传，打造出剑后准备好就往港口赶去，与青玉锻圣一同前往ミラーナ进行调查。正要出发时ヴァリラ和父亲突然赶来，声称是金之匠合的贩卖武器失误的责任，要求与主角同去。正在海上航行时候突然发现デグレア的巡逻船，没办法了，大家只好游泳过去，抵达ミラーナ后随ヴァリラ向建筑的上方前进，到达最上层终于追上了他，尽管有些担忧青玉锻圣，但主角还继续向上前进着，在迷宫的顶部再次遇见デグレア士兵和ルベーテ，听他们说抓住了3个入侵者。这个可恶的家伙指使自己手下的士兵对付主角后自己就离开了。士兵当然不是主角的对手！打败他后主角一行从迷宫中追了出来，终于遇上了ルベーテ，一场恶战打败了他。这时青玉锻圣突然出现，指责ルベーテ已经失去了作为锻圣的资格。这时从ルベーテ口中得知原来军事国家デグレア希望操纵炎之圣灵作为战争的武器，也利用了ウレクサ。“ウレクサ是勇者啊！”“真是低俗！勇者？！锻圣？！只不过是不值钱的空名罢了！”ルベーテ不屑地回答，断然拒绝了青玉锻圣对自己回到剑都接受裁决的要求。这时突然大地一阵震动，震动中幻化出巨大的怪兽，而青玉锻圣为保护ヴァリラ也不慎受伤。这时主角父亲的剑却突然从天而降，原来敌人就是炎之圣灵的碎片，这把本来不能自行出击的剑，在这时候却为了主角能够打倒敌人而来到了这里……

战胜敌人后，趁着混乱离开了ミラーナ回到剑都。没有了内部的通敌者让青玉锻圣安心了许多。告别大家后回到工房，虽然马上就要准决赛了，不过晚上的例行散步还是要去的。

第一天一大早青玉锻圣便赶来了工房，准备好以后就和他一起来到港口边，锻圣会谈到一些关于主角父亲的事情，原来青玉锻圣在早年的旅程中曾经为主角的父亲所救，并且打算在退出锻圣之位后要像主角的父亲一样在外出旅行，并回自己的故乡去看看。“何时会回来自己并不是很清楚，不过，想看看这个广阔的世界……”正说着，工城的人又来通知事务。离开前サクロ送给主角一件精致的贝壳礼物。

第2天有工城的人来通知第5战对手，居然是好友サナレ！得到地下迷宫钥匙5后サナレ也为这事来到主角工房里。正要离开时突然再次发生地震，不管怎么说，还是去大叔那里看一看吧。没想到サナレ竟然铸出了一把超越现在实力的非常厉害的剑。那家伙真是个天才呀，主角深受打击，这时候大叔会提到主角父亲的隐藏着神秘之力的锤子，而对自己非常不信任的主角立刻想到了依靠父亲的东西来使自己取得胜利。既然是与父亲相关的东西，那自然要向母亲借了。刚刚走出银之匠合又发生了剧烈的地震，难道是デグレア人的行为触怒了炎之圣灵吗？

来到母亲家里表明意思后被告知东西已经被锻圣リンドウ借走，リンドウ的住处是中央工城3层外最左边的房间。从リンドウ处得知父亲的锤子竟

然是会自行选择主人。这时コウレン突然赶来。主角也被告知东西又被青玉锻圣借走。（真是够折腾的！）

在中央工城3层中间的房间里找到青玉锻圣，主角冒冒失失地闯入真让他吃了一惊。他一言道出了主角即将与好友交手的困惑心情，不过这家伙虽然罗嗦，最后还是交出了父亲的锻造用锤子。原来那3把剑就是用它锻造而出的。不过主角却似乎想通了将锤子交还给青玉锻圣。“即使不借助道具，也一样能锻造出最高的武器的！父亲的锻造锤，一定……就在我的心里！”

带着开朗的笑容来到银之匠合，从大叔处得到新的秘传锻造出新的武器后就可以去参加与サナレ的准决赛了，在门口又发生了地震。虽然サナレ攻击很强，但掌握好防守反击的节奏这一战并不难，另外注意用魔法防止武器的损耗和补血。胜利后サナレ提出想看看打败自己的武器，当主角将剑交给她后这家伙突然推开主角向地下迷宫跑去。这时候サナレ的姐姐红玉锻圣也赶来这里，随她来到大厅后见到了诸位锻圣，只有水晶锻圣拒绝召集而没有出现在这里。主角和同伴们被告知炎之圣灵即将觉醒，父亲的剑的力量已经不能足以封印它了。

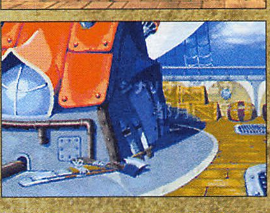
回家之后再次发生剧烈地震，而一直没有从地下迷宫回来的サナレ也让主角非常担心，这时大叔带着リンドウ与コウレン来到工房，其实大家都非常担心サナレ。这时主角终于得知了整个事情的真相，因为阻止炎之圣灵觉醒的事情必须锻圣们来进行，而又为了不引起恐慌必须秘密处理，原来锻圣大会的真正目的，就是为了避开人们的耳目来对付炎之圣灵而设立的。为了安定人民，大会必须继续进行下去，虽然主角非常担心サナレ的处境，但大家都不希望她前往地下迷宫。而主角最后决战的对手，就是天才少年ヴァリラ。

虽然离梦想只有一步之遥了，“我想……和ヴァリラ的决战应该更重要吧……”这时会出现参加比赛或者寻找サナレ的选项，无论哪个结果都一样（选择“参加比赛”要稍微麻烦一些，必须先去母亲家发生母亲劝说主角像父亲一样重视朋友的剧情），所以不如爽快点直接答应寻找朋友好了，虽然地底迷宫禁止进入，但与中央工城迷宫前的人对话得知2层的人知道有秘密通道，而与2层中间的工人对话又得知密道在3楼的锻圣的部屋里。呵呵，此时3楼锻圣部屋的门卫已经换成了那个失忆的青年，有了这位兄台的睁只眼闭之眼后面的守卫简直不足为惧。绕开他们进入锻圣的部屋后发现里面已经聚集了一大票人——银之匠合的大叔，金刚锻圣，连金之匠合的BOSS也在这里。（怪不得到处找不到他们……）

接下来是超级漫长地走迷宫，一直下到地下47层突然发现青玉锻圣和翡翠锻圣ウレクサ都在这里。原来ウレクサ还活着，只是被炎之圣灵バリスタバリス操纵了。与ウレクサ的交战不算困难，但要注意她速度极快。战胜她后ウレクサ终于恢复了正常，而主角也得知好友サナレ如同ウレクサ一般被バリスタバリス操纵了。不肯放弃的主角继续往下前进，在地下50层最左边的一扇门后得到“小钥匙”，这时地面突然一阵震动，バリスタバリス终于现身了。这场战斗无论怎样每次攻击都只能打掉BOSS 1点的HP,只要撑过一阵子就会自动发生ヴァリラ赶来的剧情。最后主角与同伴们都被ラジォ救走。在ラジォ地底的房间里主角见到了父亲召唤的冰之圣灵キュハイラ，バリスタバリス的半身。原来过去锻圣们本来打算将炎之圣灵送回异界,失败后只好用剑将其封印在海底,渴望回到故乡的愿望和力量被压制使得它憎恨人类并向地上的人类报复,而ルマリ就是这样的牺牲品。这一切的起源,都是因为以前受灵界与鬼妖界入侵的人们为保护自己从异世界召唤出召唤兽,借助于它们的魔力来制作武器,而バリスタバリス就是当时的一个强大的圣灵。当战争结束人们不再需要武器后就将炎之圣灵封入了海底，并在海上建起了封印之塔,这就是剑都。而锻圣的任务，就是一代一代持续将其封印,这种行为使得バリスタバリス非常憎恨锻圣。因为无法将バリスタバリス送还故乡,暴怒的バリスタバリス便不断引发地震。要救助サナレ的真正办法，就必须把バリスタバリス送还故乡。





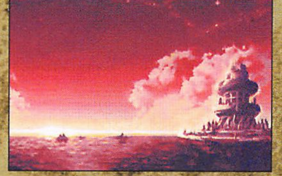


实际上，3年前主角父亲的工作并没有完成，为了将炎之圣灵封印，主角的父亲将自己的魂作为剑的材料。将自己的思想注入武器，让它在交战中感受对手的想法，在与バリスタバリス的战斗中寻求答案。冰之圣灵则为了传达父亲的这个意愿而一直等待在地底。要制造出打败バリスタバリス的武器，冰之圣灵作为其的半身是毁灭它力量的惟一存在，

而另一个重要的材料就是主角与同伴手里的召唤石，还有最后一个必要的材料，就是护卫兽的魂。这时候会被要求选择是否要奉献出自己护卫兽的魂，面对自己朝夕相处的同伴，怎么可以做出那样的事情呢，主角当然是要断然拒绝了（即使选择同意也会有ルマリ来阻止主角，所以结果都是一样）。这时冰之圣灵会提到还有另外一个不确定的方法，就是找到主角父亲制造的第4把剑，原来主角的父亲共制造了4把剑，而这第4把就在冰之圣灵处。这时候ルマリ和テュラム突然出现，告诉大家デグレア包围了剑都并准备袭击リンドウ。大家赶快回到地面对付事态，而主角则回家取剑（原来的出口回不去，要走海底展望台那里）。返回家中发现母亲正被デグレア的士兵包围，对于身经百战的主角来说这个自然是小菜一碟。从母亲处拿到剑时又发生极其猛烈的地震，事不宜迟，主角赶快出发了。在门口那位デグレア将领还在炫耀自己武力包围剑都，结果三位锻圣出马告知他剑都的军事实力后这家伙立马就开溜了。

用传送装置到地下50层的房间将剑交给冰之圣灵，然后用四把剑融合制造出一件新的武器（可任选），用这把剑挑战バリスタバリス。





最后的战斗开始了，バリスタバリス会两次变身，第一次简直不堪一击——注意不要太靠近它，被拳头砸住就行了（防御无效），对于从天上落下的石头B键防守即可，另外还要注意为第2战保留实力。第2次变身后它会俘获サナレ辅助攻击，招数的类型也变得更加丰富，躲开并不容易但防守下来也不算难事，主角HP如果在1500以上就不必惧怕了。战斗结束后，感受到主角强烈而纯粹的心灵的バリスタバリス与忠于自己的半身キュハイラ一起返回了异世界，而サナレ也恢复了正常，回到了同伴身边。

最后说一句，这个最终BOSS呀——实在是菜得可以！！

世界终于又恢复到平静，当主角从迷宫返回之后立刻被亲友们包围了，而心高气傲的那位天才少年不知道为什么居然不好意思赶来祝贺。サナレ也向主角坦言自己因为失败曾经想要借助バリスタバリス的力量，才会被其利用和操纵。

“只要サナレ没有事就很好了啊！我们不是朋友吗？！”

“是啊！因为我们是朋友！”

“一起来竞争剑都最好的女性锻造师吧！”

“——谢谢你！”

世界虽然平静了，但大会还没有结束，接下来是主角与天才少年的决战。

晴朗的天空下，是已经成为锻圣的主角与青玉锻圣サクロ。他终于可以实现自己外出旅行的愿望了，而主角也要求与他一同去见识这个世界，去父亲曾经到过的地方，走过父亲行走的道路。

“你一定会……踏着父亲走过的道路到达终点，然后创造自己的道路。”サクロ微笑着，“然后，我会一直等待着，在这个广阔的天空下，在路途终点再会！”

文/ 转生之炎

后　记

感觉上这个游戏总体难度偏低，不需要练级也可轻松通关。在佳作如潮的GBA上并不突出。但我想除了完成剧情外更重要的是体会收集与锻造的乐趣吧——包括通关后迷宫的设置也是为此准备。另外，因为是GBA上的缘故，本作支持通信功能。

通关之后

当主角继承父志成为新的黑铁锻圣后故事并没有结束，而主角的心愿也变成了继续挑战自己的锻造技艺。此时再去中央工城地下迷宫50层的房间里可取得冰之圣灵キュハイラ作为自己的新的护卫兽，打开装备画面可以看到这家伙能力真是让人赏心悦目啊（一大片的全体攻击魔法）！另外，此时去最终BOSS战处会发现门上的原来的炎之结界已经消失。进入后才是真正的挑战——地底51层开始的冰之世界。这里敌人的能力大幅提升。同时也会出现不少珍贵道具（估计在地下100层处还应该有超强隐藏BOSS等待着玩家的挑战，因为时间所限制笔者未能到达）。尽情地完成主角的锻造之梦吧！



模拟养成游戏

4800日元

日版2003年2月27日

厂商KONAMI

这是一款类似于光明之魂的清新风格ARPG，同样有多种武器可以使用。本作敌人都是些妖魔之类，又有点像鬼武者。正如其名，游戏的背景是在日本的战国时期，主人公是九州大名岛津义弘手下的武士。其间还有穿插有本能寺之变等著名战国事件，总之算是个轻松小品吧。

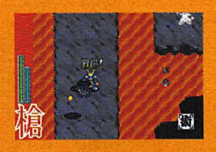
在充满魔兽的战国时代杀出一条血路吧！



身为修行中武士的主人公正与九州大名岛津义弘会谈着，突然士兵进来报告说毛利军已经攻落了肥后国。而且据可靠情报说敌人并不是人类，尽是一些妖魔鬼怪，现在我军已经陷入苦战中。随即岛津义弘将去肥后城探明魔物虚实的任务交给主人公，并付了五百铁作为武器购买资金。离开萨摩国后来到北部闪光的肥后国，但那里被结界保护着无法进入。回到萨摩国后受岛津义弘指点去南方的琉球岛找战国剑豪上泉信纲学习系统知识。A键攻击，长按为蓄力攻击，B键防守，AB键同按为施放术（必杀），L键切换武器，选择键切换术，R键加方向键为冲刺。其中枪的冲刺是最值得研究的，在组合枪法最后一击未出之前使用冲刺可形成巨强的连击，而且敌人倒地时会有刺穿敌人的华丽演出，成就感最高。因此枪也就是阿俊最喜用的武器了。接着进入萨摩国右边的日向地区，这里算是给玩家练练手的地方，挺简单的。波士是四个弓兵，尽量避免被他们围攻就行了，逐个击破吧。战后入手勾玉。在蓄力攻击方面阿俊觉得弓连射的威力是比较大的，体力不足的情况下可以与敌人展开游击战，游戏初期可发挥一定作用。今后只要是搞定了的地方就会挂上蓝色的旗帜。在大地图画面按开始键可以调出菜单，在日向打出的武器道具可在此装备上。除此之外记录、购物、图鉴、系统操作等功能也可在这里找到，总之挺方便的。



搞定日向后进入北部的丰前国，波士是个牛魔王。只要用枪打它是没法近身的，特别弱智的家伙，战后勾玉入手。在丰后国的波士战与铁炮军团对决。这铁炮的威力可不容小视，战后入手勾玉。接下来搞定西部的筑前国，这里的弓手比较多，应优先照顾这里放暗箭的家伙。波士战同样是打铁炮军团。筑前国的南部是肥前国，击败牛魔王后得到信之勾玉。现在去肥后国就可以利用信之勾玉的力量解除这里的结界，在第五层遭遇了波士妖魔之大将。选用刀，把必杀术调整为俊足之术，快刀和他拼命就行了。还能借此骗个高连击数，岂不妙哉。回到萨摩向岛津义弘汇报战况，谁知道四国的长宗我部家又来了名堂。



在征战长门国之前最好抽个空更新一下装备，经过一番战斗应该积累了不少资金了。本作的铁很值钱的，想买什么就动手吧。其中地震之术一定要入手，这可是骗最高连击数的必备之物哦。这里的主城安芸国也被结界所笼罩着，长门国和石见国的波士都是牛魔王，拿到勾玉。再去东部的石见国，这里有大量的新敌人，其中铁炮兵要特别注意。善用地震之术吧。波士是四只怪鸟，他们的群体攻击力是很恐怖的，千万不要落入包围圈内。备中国的波士是铁炮军团。在伊予国和阿波国击败牛魔王、赞岐国和土佐国击败怪鸟入手智之勾玉。最后进入被结界包围的安芸国，在第六层与此魔猫对阵，先用必杀技狂杀它一阵。它变身后就会放激光，只要贴着它站就不会被射到，打就是。击败波士后见到了安芸的领主，据说东部的织田信长利用妖魔之力增强军队的杀伤力，就此接受委托前去查看。

这里的主城自然是织田家的稻叶山城了，不过暂时还不能进入。当主人公来到播磨国时，在山城内恰逢明智光秀正在策划着著名的本能寺之变，而信长已经中计只身前往他的葬身之地本能寺。战国第一美女阿市也有份露面哦。这里新增了两种敌人，泥人和铁块。如果被泥人粘在身上一定要换刀把它们砍下来。就连之前作为波士登场的牛魔王都是小兵了，真没想到这家伙当头一击威力那么大。几乎扣掉我方三分之一的体力，一旦遭到群牛围攻可不



是开玩笑的，不可掉以轻心。波士是个召唤骷髅的妖术士，一个地震术即可搞定。摄津国和大和国波士依然是妖术士，摄津国的是岩浆地形，踏上去会快速损血，不过也可以利用一下这点尽量把敌人往火坑里推（笑）。纪国波士是怪鸟，地形为山丘。最后通往关底之前有个楼梯口埋伏了两个铁炮兵，只要用枪蓄力冲过去看准他们开炮就立即松手，把子弹打回去毙掉它们，挺酷的。战后天之勾玉入手。等主人公马不停蹄的杀进稻叶山城时，信长之妹阿市突然化身为妖蜘蛛，她居然就是波士，她的实力才能称之为本作的第一个真正意义上的波士。战后被告知去东边的真田领，那里被称为战国忍者的发源地。最后一句“人间五十年”令人回想起当年的风景线时光。

日本战国历史上的浓重一幕：天正十年（一五八二年），野望一统天下的风云人物织田信长，在本能寺被家臣明智光秀刺杀。主人公刚踏上越前国的土地就被忍者军团包围了，对方的目的是勾玉。危机时刻突然从身后飞过数枚手里剑，忍者军团应声倒地，酷就一个字。导演这出忍戏的主角是战国著名人物真田幸村手下真田十勇士之一的猿飞佐助，



而他的目标和主人公一样是收集勾玉解除信浓国的结界救出他的主人。就此加入冒险队伍，忍者召唤术入手，以后可以召唤出真田幸村并肩作战了。记得在大地图上把忍者之术装备上。这里妖术士作为小兵登场，而忍者不但近距离可以肉拼远距离还有手里剑，有些实力的兵种。能登、越前、越中、越后、甲斐五国的波士都是忍者军团，在此就不多说了。在这里还可以看到富士山的风光哦。最后入手仁之勾玉，进入信浓吧。顶层与之前率领忍者的妖魔忍军首领斩手对决，它的移动速度和分身术都比较强，建议用刀，术还是留着恢复体力比较实在。此人不是一时半会可以搞得定的，要有持久战的准备。战后从真田幸村处得知要封印魔物就必须在日本各地寻找信、智、天、仁、忠、考、勇七枚勾玉。另外，就在明智光秀发动本能寺之变数日后即被丰臣秀吉讨伐，以前信长的领地已归秀吉所有。

斩手并没有就此灭亡，他又来到了尾张，与丰臣秀吉达成了协议。这里新增的波士是蓝巨人，其实就和牛魔王差不多的家伙，好打发的很。还有一个波士就是怪鸟加强版而已，不值得一提。只要搞定美浓、进江、骏河、相模四国入手忠之勾玉后就可以破戒尾张国的结界了。尾张顶层的波士是由斩手召唤出的地狱百足，一条巨型蜈蚣。战后被指点前往东部的德川家康领地，江户在结界的包围网中，



同样必须先去取得勾玉才能进入。奇怪的是大白天的城内一片黑暗，而且不断的落雷，大批的村民往外逃出。看来定又是妖魔所为，危机中的江户之町就由勇士去解救吧。通过上野、下野、下总、武藏、常陆五国的战斗得到考之勾玉，现在可以去江户解除结界了。江户城顶，终于见到了暗无天日的元凶，雷兽。这厮实力强劲，不掌握点相对性的战术必将陷入苦战。此战的最佳武器为弓，最好还是连射力强的那种，别告诉我你打到现在没更新弓啊。一开始不要动，初始站位是最好的，雷兽的三板斧正好无法击中。此时是扣它体力的最佳时期，建议召唤出猿飞佐助协力使用飞行道具攻击之。第二阶段就不能再傻站在原地等死了，此时必须保持着冲刺状态躲避雷电的攻击，伺机使用弓箭蓄力攻击，在离它最近的斜线位置最佳。除了开始召唤忍者仲间省下的术就留着随时补充体力。第三阶段雷兽会下来突进冲击，快速移动错开它的攻击路线即可。战后德川家康十分感谢主人公把人民从黑暗中解救出来，并指点主人公去伊达政宗领地。

邪恶忍者斩手仍然活跃在战国舞台上，这次被他找上的是奥州独眼龙，伊达政宗。这里增加的新敌人是女鬼和雪花，不值得一提。但巨人现在已经作为小兵登场了，得留点神。波士均是巨人加牛魔王。先去陆奥、陆中、陆后、羽前、羽后五国收集到勇之勾玉，然后进入陆前解除结界。好不容易杀到顶层把勾玉交到伊达政宗手上，本以为就此可以将妖魔再度封印。谁知伊达政宗已被影斩手附了身，冥府魔道完全开启，妖魔王即将复活。此战不用和它客气，直接使用疾风之术加快攻击速度，用刀狂砍之即可。经过一番恶战终于成功将影斩手从伊达政宗身体里驱赶出去，并拿回了之前被夺去的勾玉。清醒过来的伊达政宗指点主人公去北海的瑕夷，那里正是妖魔王的老巢。最后休整一番就要进入最终场所与波士决战了。在此之前还要先干掉斩手的妖魔六将军，也就是之前的几个波士。这里就是骗取999连击数的最佳地点，因为此处敌人暴多而且皮厚，出现频率也高。只要不断的使用地震之术则可轻易达成最强连击。击败它们并最后一次灭掉斩手后，被封印在地下六百年的妖魔王终于复活了。主人公奋力将其击败，但这仅仅是波士的外表罢了。就在它露出真身的时候，七勾玉释放出强烈的光芒造就了一把宝剑。妖魔王就此被再度封印，而驰骋战国的大名们依然扮演着他们的角色，继续着他们的战国人生。

伊達政宗
関ヶ原の合戦において
徳川方、東軍に味方。
大阪夏の陣では
眞田幸村と
壮絶な死闘を
繰り広げる…
江戸時代まで生き
天下の御意見番
と恐れられた…



新·主人公诞生

前作的主角阿托热王子一行人驾驶红色战车在沙漠中行进，突然大家感觉到强烈的地震。而这正是异常时空震动，预示着将有事情会发生。另一



方面，巴索和里内索等人也同样感觉到了这次不寻常的震动。银河另一端的惑星Zi，拥有优秀战斗力的金属生命体正被投入到战争当中，新兵器的实验引起了时空融合。在这个混沌的世界中降临了一个肩负重任的少年，泽鲁-由比托。登陆后泽



鲁来到最近的瑟普村，为了熟悉当地的环境，泽鲁决定先向村民们打听情报。进入酒馆和老人对话可得到调达之达人技能，在村子的东北角的宝箱里入手增设装甲。在武器屋的宝箱里可拿（偷）到机铳，道具屋的宝箱里可入手小回复。和研究所左边的研究员对话可学到系统知识。逐一和村民交谈后就可以出村了，接下来将迎来本作的第一战。但击败了两台敌机后又出现了两台，如此反



复车轮战岂不必死。就在危机时刻一个谜之女加入了战斗，二人协力将敌人击败。战后，泽鲁还没来的及问她的名字谜之女就离开了。

西行进入拉玛村，道具屋内的宝箱里又再启动，武器屋内有小型武器。来到斗技场(门牌是羽毛笔），泽鲁正要报名参加比赛却被告知比赛是二对二的形式，看样子必须再去找



个人合作才行。在村子里奔走了老半天都没人愿意同往，几近绝望之际来到研究所和右边的女孩对话后出来，正巧遇到了之前出手相助的谜之女。泽鲁立即与她寒喧上了，交谈得知她名叫由诺，而且二人有一种似曾相见的感觉。泽鲁试着邀请她一起去斗技场参加比赛，没想到由诺爽快的答应了。这样一来就可以参赛了，由诺加入队伍，并由此得到战士的友情及节电两项技能。调出菜单将她部队编成进入战斗组，刚得到的技能也全部装备上。二人整装来到斗技场连胜五场取

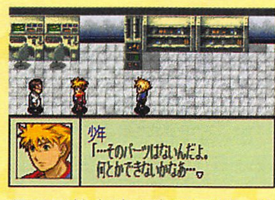
得优胜。在村子里听一村民说这里往西有个古之村，而且那里的治安非常糟糕，经常会发生抢劫商店的事情。

二人出村后西行来到古之村，武器屋的宝箱里有加农炮。一进村就有个村民跑来说寺庙遭到了盗贼的洗劫。果



然是个治安混乱的地方，二人立即跟随村民来到事发地。合力击退盗贼后由诺突然神情痛苦的跑了出去，目击的村民说她往北方去了。泽鲁立即出村往北追到一片森林，看到由诺不省人事昏倒在地。泽鲁冲上去就与盗贼团的谜之女开战，只要打中她一次即可击退之。此时古之村的村民也赶来帮忙把由诺救回村去，躺在床上的由诺终于苏醒了。但她似乎是因为某种原因失去记忆，只隐约记得在一年前在遗迹前有什么事发生过，看她的样子现在还依然很困惑。由诺的遭遇令泽鲁也想起来自己的身世，他的双亲都在一次战乱中死去，当时幸好有人出手相救泽鲁才得以保全性命。而泽鲁此时也莫名的感觉和她有某种关系。就在此时村中的小孩跑进来说盗贼又再次出现，由诺也想下床与泽鲁一同作战，但泽鲁担心她的身体没有同意。来到村口，盗贼居然公开他的目的就是由诺，战后才发现中了盗贼的计，回头由诺已经不在房间了。

出村北行进入者之町，在研究所遇到了热血少年比斯托。他的梦想就是收集最强的机体，二人一见如故。当得知



泽鲁是前来追击盗贼团时，他倒是提供了一些线索，之前他看到有几个可疑的人进了村里的一间空房。比斯托随即加入队伍，他现在没有机体，正好由诺离去空出了一台战机，暂时给他使用吧。村子东北角的宝箱里有一千铁。比斯托把泽鲁带到那间空屋中，盗贼二人组果然就在里面。协力击退盗贼后再次进入房间看到桌上有一封信，信上说要救回由诺就必须参加斗技场的比赛。另一方面，某军事集团似乎也在设法寻找由诺。出村东行来到加里斯托姆斗技场。研究所里的宝箱里有个改造零件，来到斗技场里报名得知这里是三对三的比赛。但这里少一个人并不影响参赛，人数上吃不吃亏是自己的事（汗）。好不容易从预选赛一路打到决赛，没想到决赛中的对手居然就是盗贼团谜之女，她的真名叫里巴亚斯。击败盗贼团后按照约定他们要放出由诺，泽鲁谢别比斯托后来到斗技场的控制室找到被绑在椅子上的由诺。泽鲁正要上前解救由诺时突然被谜之男重重的击倒在地，等他醒来时由诺也已经不在了。而且里巴亚斯就是以加路多公爵为首的军事集团的下属。而在加路多公爵的指示下，里巴亚斯是绝不会轻易放过泽鲁的。

时空ZOS系统

出斗技场后东行进入东之海底遗迹，这里的所有宝箱都不要错过。里面不但有大量的零件和道具还有新的战斗技能，不过敌人也够难缠的了。在斗技场的东北方有一个城镇，在路上泽鲁发现有个人昏倒在地。交



谈得知此人名叫T博士，因为实验事故被传送到这里。泽鲁随即把T博士送到就近的城镇中就医，交谈中得知T博士是机械兽的研究员。此时T博士会问泽鲁是使用哪种机械兽，随便选就行。但一提到机械兽，T博士突然发现自己的机械兽还遗留在昏倒的地方。在T博士的邀请下泽鲁与他一道返回事发现场，突然一群盗贼冲了出来，就在他们对二人展开围攻之时突然大地震动撕开一道裂缝，从地下出现一个机械兽把盗贼团吓得一哄而散。原来眼前这个庞然大物就是T博士的战机，真够气派的。战机里有个一只名叫巴路斯的豹型机械生命体，它会随后着驾驶员的感情与精神不断成长。就此巴路斯加入队伍，并入手大量零件。二人回到玛乌托镇，T博士建议一起去参加当地的斗技场比赛。刚刚获得第一场战斗胜利时突然发现了入侵者，自称为共和国军所属部队的四人组出现在泽鲁面前。但他们似乎并不是恶意的，又是实验事故造成的？怎

么和T博士一个腔调（汗）。

退出战场后，通过交谈泽鲁和队长阿路巴恩的小队有了一个认识。他们的事故情况和T博士惊人的相似。此时T博士道出了事发时的原由，当时他在遗迹的石板上发现了一些极为重要的文字，可惜的是字迹已经破损不堪，只能通过推测进行ZOS的研究工作。这是一种具有穿越时空能力的机器，之前的那个豹形巴路斯就是ZOS的一种。但在实验过程中不慎导致暴走引发时空转换，从而变成了今天的状况。但阿路巴恩队长却始终怀疑是另有其他因素。无论如何现在首先必须寻找回到原来世界的方法，就此阿路巴恩连同小队成员萨恩及特伊塔一起加入了队伍。T博士让大家去更新装备收集情报后，然后到村口汇合。道具屋和武器屋的宝箱里有增强剂及烟



雾发生装置。整顿完毕后到村口找到T博士，就在大家正要出发的时候从外面来了两个村民，议论着村北遗迹发掘现场的发光石板。这是个令T博士眼前一亮的巨好消息，出村后巴路斯正式启动，此后战斗中就可以使用ZOS强化自己了。在西北部大家找到了那个村民所说的遗迹，T博士一眼就发现和王国的遗迹非常相似。想起来了，T博士正是来自一代共和国研究所的主任。就在此时盗贼又跑来找杵茬，不，是找死。

退盗贼后T博士拾起一块石板碎片留作研究，并建议大家去北村调查。与此同时加路多公爵正在和阿特鲁议论关于由诺的事，这件事背后隐藏着一笔交易，由诺也似乎成为了他们的研究对象。一行人在到发掘场西北方的海滨村落兹斯，一行人开始分头行动，粗线条直性子的萨恩正好和泽鲁臭味相投。二人决定先去酒馆美美的吃上一顿，阿路巴恩队长则带领其他人员在村口等候。二人来到酒馆正要去吧台点餐却发



现盗贼也在场，正所谓仇人相见分外眼红，双方二话不说直接相约来到斗技场。斗技场的工作人员说现在斗技场暂时不开放，那就由不得你了，这个时候还不开放就是找死（笑）。此战只能让萨恩和盗贼一对一单挑，部队编成把其他人换下阵来开战。击败盗贼后二人带着微笑来到村口和大家汇合，阿路巴恩队长指示大家到村外进行合体实验，而且这还是他们的军事机密哦。此时得到合体能力，在菜单作成把此能力装备上，此后只要是同队全员放置在一起就可发动。出村后小队人员正要合体时突然发现有敌人冲了过来，其实他们也是共和国军，只是双方都无法确认对方的身份，而且也是因时空转换而来的。管不了那么多了，就在双方小队都合体准备决战时，巴路斯突然发生变化。又是一阵时空转换，大家来到了又一个未知的世界。

着陆后大家来到就近的一个城镇，不，确切的说就是帝国都市。这里对于身为共和国军的众人来说就是敌人的腹地。道具屋入手坏零件和增强剂，武器屋入手照射器。当来到研究所时遇到了巴索和芙伊内二人，他们也有龙形ZOS欧加多。双方人员一见如故，直肠子的萨恩在交谈中还随口道出了共和国军的身份。好在虽然巴索身份特殊但也不是反面角色，不然在帝国都市自报家门岂不是自投罗网。巴索加入队伍，一行人来到酒馆议事。没想到在酒馆遇到了之前合体对决的共和国小队。他们在酒馆和一村民吵的不可开交，该不会是了吃霸王餐吧（笑）。双方人员来到研究所，无论如何双方都想找到回到原来世界的方法，协力是必须的。大家一番商议决定前往帝国的米托斯城，就此拉依那、玛特斯、古罗亚三人小队加入队伍，他们的合体技能获得，记得给装备上。出城后又会得到一种新大合体技，走北部的山道一路前进，不一会就进入了帝国军的警戒区。巴索通过与在城内的同伴阿巴依恩通信得知那里正在与帝国军发生激战，一行人立即加快行程赶赴支援。路上遇到了前来接应大家的巴玛恩大尉，随即加入队伍。

一路前进来到米托斯城，由两个同事做外部警戒，一行人突入城中与阿巴依恩和姆比伊汇合。此二人身为帝国军的佣兵不得不与我方先干一场，此战可不亚于波士战，要留神对方的复数攻击。战后获得援护射击技能，阿巴依恩和姆比伊加入队伍。在此其间巴路斯感应到北方有时空震动波传来，一行人沿着山路向北进发，途中经过一城镇听到敌方大将比罗索正在散播谣言，说什么是共和国军侵略了帝国城镇。回头在找你算总账，继续前进。见到丁字路口向右走，谁知就在

此时时空波消失了，这样一来就无法探测到具体位置了。此时的选项将会决定巴路斯的成长方向。大家的意见似乎不太统一，有的建议就此返回，有的则坚持继续寻找。目标一定就在附近，一番争论后大家决定往西北方



向进发。果然找到了时空震荡的地点，还有一个驾驶着巨蝎战机的男子斯特加。击退他后大家发现此处有个时空传送通道，想不了那么多了，管这是往哪传的，拼了。在此之前阿巴依恩和姆比伊离开队伍。大家的运气都还不错，成功地在原来的世界登陆了。

由诺夺还战

但毕竟双方都有自己的想法，泽鲁当务之急是寻找由诺，而共和国小队则还有任务在身，在一番商议后大家还是决定先帮泽鲁找到由诺再说，言罢大家来到就近的里普村休整。武器屋得到二连高速炮，研究所的宝箱里有再配置技能。出村后向西北方向走几步就会发现里普遗迹，而巴路斯也探测到




里面有值得探究的东西。在遗迹中遇到了少年阿路斯塔，他是来地底世界寻找同伴的，不幸遭遇地震而被传送于此。所谓人多有个照应，大家决定一同冒险。在遗迹的地下四阶大家终于找到了阿路斯塔的同伴巴露蒂一行人，他们也同样是被意外时空融合事故传送到这里的。巴路斯的感应时空通道就在附近，泽鲁一行人将他们护送进入时空通道后回到地面。突然有辆战车从身边驶过扬言挑



战，而决斗的地点就在萨多斯姆斗技场。与此同时，敌方BD团的阿路塔鲁想利用里巴亚斯对付泽鲁一行人。此时进入里普村的研究所和右边的研究员对话可得到新的合体技能。大斗技场就在巴普遗迹的东北方，道具屋可拿到免费的紧急退避。到斗技场报名参赛，第一场大家一起上群殴就是。第二场就开始有限制了，必须是四台以下的飞行机体。第三战必须四台战机中至少有一台LL体型的大型机。这就有点麻烦了，符合LL型的是在沙漠里会遇到的霸王龙。大斗技场的研究所里的宝箱有它的开发图，但还必须要有它的制造零件才能到研究员处开发之。当然，还得上交一笔七万铁的开发费用。关键是取得制造零件，虽然可以在与霸王龙的战斗中获得。但原本霸王龙的出现几率



就比较底，可想而知还要再碰运气入手零件，耐心点吧。第四战限制为三人以下，而且必须在规定的狼虎豹三个兵种当中，并禁止使用固定武器之外的附加武器，实在怕麻烦派泽鲁和萨恩上就行了。如果对方使用防护罩则必须全力击破之，别舍不得EP。战后大家观摩了另一场准决赛，优胜方正是BD队。队长则不出所料是里巴亚斯，而且他们拥有了改造后极为不稳定的ZOS。决赛机体限制为三台以下，而且禁止使用战术。此战里巴亚斯的回避率比较高而且行动两次，选择武器应以命中率为第一，先干掉旁边的两个杂兵再全力攻之。战后还没来的及追问由诺的下落就让她给逃了，不过优胜也让




大家取得了去北之大陆的资格。出村后朝西北方向走，遇到了阿特鲁的战斗队，二话不说直接开打。令人惊奇的是对方阵中居然会有由诺，显然她先已经被敌人控制了，这种精神控制术是否预示着邪恶帝国的复活呢。此战由诺会使用ZOS系统，而波士更是只皮厚的霸王龙，要有持久战的准备。战后敌人落慌而逃，泽鲁成功的把由诺救出。由诺说自己做了一个恶梦，在梦中她大声的呼救但是无法叫出声来。此时的选项会影响到巴路斯的成长，而T博士则更关心对由诺机体ZOS系统的研究，但所有的疑问都

只能等到完全破解石板上的古文字才能得出答案。一行人北上骗过BD团门卫的盘查进入德萨多镇，在研究所可拿到设计图和大恢复。在酒馆，泽鲁又再次遇到了曾经并肩作战的比斯托，现在他已经集合了一大票人马了。此时T博士充当了一回说客，一番长篇大论后邀请比斯托一行人同行前往北之大



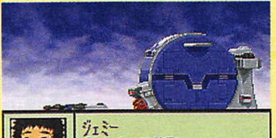
陆。我怎么说泽鲁他们对别人那么热情，原来是去北之大陆要渡海，而泽鲁一行人没有水上工具。出镇后比斯托等人正式加入队伍，并由此获得了蜗牛战车的使用权。与此同时阿路塔鲁的ZOS收集计划仍在顺调进行当中，敌人的阴谋一刻都未停止过。

北之大陆

进入海域后沿着激流一路东行登陆来到北之大陆的海滨要塞托罗斯姆。外面的宝箱里有紧急退避和装甲，没想到进入要塞内才知道这里就是比斯托小队中托罗斯博士的研究所。这里更有大量的武器道具及设计图，暴爽。不过虽然托罗斯博士已经是我们的同伴了，但找他干活同样是两个字“有料”。回到大地图向西还没走几步就被斗技场的裁判给叫住了，说是使用卫星系统直接把对方机体空投下来，比赛地就在野外展开（汗）。战后继续向




西部进发，刚到塔母特镇时又要比赛了，此时有个谜之男巴里乘坐着飞船赶来，他似乎是来要求参加比赛的。先进城休整一番，在研究所有个零件可拿。出来后就要开战了，而这次的对手居然会是队中里诺索的哥哥。此战很漫长，要保留实力，因为战后还会有敌人乱入，而且人多势众，这车轮战的滋味可不好受。击退敌人后继续朝西北方向的波鲁镇进发，不用说，又有比赛迎接大家，先进城休整吧，研究所有设计图。等大家准备就绪出城应战时却发现对手已经变成了一堆残骸，此时的敌人是密杀集团的谜之女，她们拥有光学迷彩技术。对方




二话不说先轰了一炮过来，可恶。但在大家愤怒的铁拳下敌人自然无法抵挡。

泽鲁一行人正要离去突然发现西南方向有重力异常反应。前去一看原来是三台气绝的机体，里面还有人。好在大家及时赶到把他们救出护送到不远处的世拉镇。休整后继续赶路，突然托罗斯博士的朋友拉欧索博士来信挑战，地点就在西北方向。出乎意料的是比赛对手出奇的弱，完全就是一干杂兵而已。战后才知这是计，拉欧索趁机使用主炮攻击我方。此人居然为了取胜不择手段，真是人心隔肚皮啊。紧接着第二批敌人出现了，战后托罗斯博士展开了回击。在成功击败第三批敌人后双方主战车的战斗也进入了白热化，可谓是矛与盾的对决。还没回过神第四批敌人又扑面而来，最终在大家的努力下拉欧索博士只能心服口服的黯然离去。战后大家都开始议论起奖金的使用了。

北行进入罗米欧兹镇。在酒馆遇到了之前乘坐飞船的巴里和他的姐姐玛莉。她向泽鲁挑战，并愿意出比平常高出一倍的奖金赌一把。在研究所的宝箱里有设计图，和右下角的研究员对话可获得最新的合体技能。准备就绪就出城迎战吧，




此战必须为四台机体，轻松获胜后托罗斯博士开始数他的翻倍奖金了。一路东行来到下一个比赛场地，此战为一对一，但对手居然会是曾经的同伴巴拉多。这又是拉欧索博士搞的鬼，战后巴拉多加入队伍。

进入旁边的巴路巴镇休整一下就向东南方向出发吧，拉欧索博士又发来信息说要再挑战，这死性不改的家伙，托罗斯博士本不想再理睬他，但在他的挑衅谩骂和超高奖金的诱惑下还是爽快的答应了（汗）。继续东行来到温泉观光地，真是太好了，有钱正愁没处花呢，大家一进村就迫不及待的分头去享受温泉

了。泽鲁去商店购完物后本想去酒馆喝一杯，正巧遇到比斯托和敌方女军官比亚斯聊着，

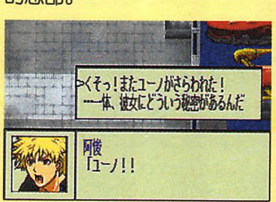


但似乎人家根本就不把比斯托放在眼里，潇洒的甩了甩手就走了。再次回到广场上和大家汇合，队员们的一句最高说明大家都玩的挺爽（笑）。出村来到东边的比赛场地，对方小队中就有那个女军官比亚斯。战后大家来到东北方向的莫拉普镇休整，在酒馆大家遇到了面壁思过的拉欧索博士，得到了重力岚技能。下一场比赛的场地就在镇东，取胜后还要再战一场。战后继续向东走，比斯托想出来散散步，遇到了BD团的斯托拉，他约定明天这个时候和比斯托堂堂正正一对一决斗。随即东行进入萨拉路镇为明天的决斗作准备。决斗中，危机时刻比斯托的机体引发了潜在能力变身为超强防御机体，此后比斯托的机体可变身为数种形态。不过对手斯拉托的大象机也够皮厚的了，打了老半天才挂。而完败后的斯拉托心服口服决定就此隐退。

战后继续东行来到一片海滩边,这勾起了大家的诗情画意,连建议游泳的都有（笑）。比斯托发现海岸边站着一个少年，上前询问却被告知他是在这里



等比斯托的，言罢离去。此时大家遭到了阿路塔鲁海上舰队的炮击，战斗开始。击退敌人后被裁判告知速去东海岸参加北大陆决赛。泽鲁一行人又马不停蹄的赶到东海岸基地，而这里正是BD团的前线基地。带着疑问大家继续深入，遭遇到里巴亚斯等一干人马，扬言他们就是北之大陆决斗比赛的最终波士。而且比斯托还隐约在敌军中看到了那个海岸少年的身影。此战绝对不容忽视，里巴亚斯可是拥有ZOS系统的，而且那个谜之少年的实力非常强，他不但拥有护身网而全体攻击技超强，稍不留神就将陷入苦战。建议集中火力先干掉谜之少年，此人一旦发挥对我方的威胁实在太大了。战后虽然里巴亚斯极力反对，敌人还是再度抢走了由诺，并声称由诺是加路多公爵计划中必须的一部分。敌人扬言让泽鲁去BD团的总部，否则就要由诺的命，言罢扬长而去。虽然明知道那里定是敌人设下的陷阱，但为了由诺众人还是毅然决定乘坐巨蟹型水上战车前往南大陆BD团的总部。



斗技场的勇士

经过一番海上航行终于来到了南大陆。大家右行登陆后来到海滨城镇克普，休整一番后出城往西却被告知还未得到许可。转而向西南方向进发，此时遇到了前作中的阿托热王子一行人，他们在寻找T博士的下落。原本大家正好碰了面可以汇合的，但没想到裁判机突然从天而降宣布比赛开始，而且抗议无效，双方的自我介绍也给免了（汗）。双方为了获得在南大陆更广泛的地区探索的许可就地投入了战斗。战后双方才知道原来是自家人打自家人，因为有T博士的牵线阿托热王子一行人决定加入队伍共歼BD团。另一方面加路多公爵的



ZOS量产计划也就地展开。此时泽鲁一行人突然收到不明信号指示去附近遗迹的最深处，而信号的落款是给未来的泽鲁。我方也立即感应到北部有个遗迹，一进入克普遗迹大家就感觉到这里的空气非常稀薄，看来此次的探索行动要快速才行。这里的迷宫虽然算不上太复杂，但楼梯设计的挺阴的，通常不细心很难看得清楚。第一层的楼梯在东南部。第二层在东南部的宝箱旁边，特别难辨认。第三层的楼梯在西部。第四层的楼梯在南部。在第五层的北部一行人突然遭到三台霸王龙的伏击，而且他们都装有ZOS系统，看来敌人果然已经将ZOS投入量产。战后出现时空通道，那个声音又再度出现说要引发泽鲁ZOS的潜能，发挥出合体技能的极限。最后声称在未来等着泽鲁，言罢留下一台机体

消失了。

一行人回到地面往西南方向走，突然裁判又发来信息说





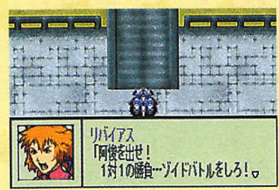
下一场比赛就在不远处萨恩多镇的斗技场举行。到斗技场报名参赛，第一场比赛限制为三台机体，禁止使用特殊技能。这场比赛的对手是队中里诺恩的哥哥热欧索，战后他们知道自己被BD团利用了，随即热欧索三人小队加入队伍。给他们提升一下机能就出发吧。出城南下遇到了巴里，此番他找来了强人卡古拉多助阵并约定在南部城镇罗古的斗技场决一胜负。比赛场上泽鲁试图告诉他被BD团利用的事实，但对方怎么可能听的进去，这个时候还是先用拳头说话吧。战后获得了组委会颁发的胜利者特典，现在可以去大陆周围四个岛上的特别斗技场参加比赛，如果全部获胜则可以拿到强化装备。战败后巴里才终于醒悟，带着他的部下一大干人马加入队伍，并建议去西北岛的斗技场。去斗技场必须从登陆的那里入海再西行，大地图上会有明显的标示。对战的敌方就是大家所熟知的巴索小队，对方都是些名人，是有点实力的。而且此战不能使用特殊技能，还是随时注意体力的好，战后又有一大批人员加入队伍。

下一个比赛地点在西南岛，对手是之前在遗迹中遇到的少年阿鲁斯塔。原本泽鲁想通过通信和他们说清楚的，但怎想通信装置突然失灵了，而战后却恰到好处的恢复了通信（笑），一行人加入队伍。此战同样为三台机体禁止使用特殊技能。而后裁判指点大家西行去东南岛的斗技场，西行？没搞错吧，试试就知道了，这叫南辕北辙嘛（笑）。东南岛的比赛对手是假面军团，攻击力很强大哦，好在防御力不高，和他们对攻就是。规则和上一场比赛相同，



战后可令其加入队伍。最后一场比赛就在东北岛斗技场，最终战的规则是四台机体及禁止使用特殊技能。对手是古鲁加大佐一行人，敌方人员擅长防御战，要有耐心。战后古鲁加等人加入队伍并获得了进入BD团本部的许可证。BD团的本部就在南大陆西南部罗古镇的南方，直接用紧急退避传送过去就行了，在镇中稍作休整就起程出发进入BD团基地。此时裁判正式宣布最终比赛开始，先上到基地顶层为胜。优胜将得到豪华赏品，败北者死。

第一层的楼梯在最北部要绕道而行。第二层在中部。第三层在东北部。第四层在西南部。第五层在西北部的空地上终于遭遇了敌人，海岸少年德



加就在阵中。此战虽然对方只有三台机体，我方占绝对的优势，但真正打起来就不是那么回事了。敌人的单体强力攻击和群体攻击都威力极大，体力低的角色千万不要放在前排，否则有被秒杀的危险。随时注意补充体力，逐个击破





是上策。战后敌人慌忙撤退，正所谓跑了和尚跑不了庙，博士决定开炮摧毁这个ZOS研究设施。此时里巴亚斯冲了出来叫板要和泽鲁一对一单挑，她声称要将之前受到的屈辱一并讨还。一上来二话不说先启动了ZOS系统，咱们也别闲着，ZOS启动，拼了。这家伙到了后期会作困兽尤斗，就知道一个劲的使用防护网，特麻烦，不用理她，等防护网回合一到消失的时候就狂攻之，其他时间待机集聚EP即可。战后她



把阿特鲁逃到北大陆星形地形沙漠中的情报告诉泽鲁当作是决斗败北的代价。

现在的代步工具变为空中飞艇了，横跨南北大陆来到了星形沙漠的入口。着陆后可以选择三种之前使用过的战车，随即进入星形沙漠洞窟。这个迷宫比较简单就不多说了，深处如果遇到了藏身于此的阿特鲁，六打一绝对的优势，不过一般攻击是对他无效的。战后他丢下机体仓惶而逃往BD团本部东侧的斗技场。途中随便找个村子休整一番然后前往斗技



场，一进门就有通信问泽鲁是否就是击败热萨鲁的人，抬头一看原来是加路多公爵亲自驾机迎战众人。自以为实力强大的公爵最终倒在众人愤怒的炮火中，此时通信再开，让泽鲁去北湖的洞窟。离开斗技场后往西北方向飞行进入湖之洞窟，第一层楼梯在中部偏东。第二

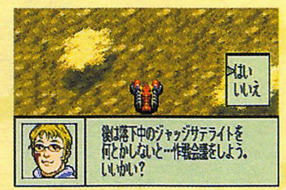


层有两个楼梯，其中中部下去是死路，正确的通路在西北部。第三层在西南部。在第四层遭遇敌军，其中还有前作中的最终波士。对方实力摆在那儿，全员猛攻不现实，必须要有两台机体给前线队员随时恢复体力才行，稳扎稳打最佳。战后得知加路多公爵已经前往了东北遗迹实施计划的最终阶段。

敌人据点所在地中央遗迹就在东北方向的山间，在进入之前



记得就近找个城镇补充装备。遗迹的迷宫中不但有大量的武器道具而且还有新的技能，见到宝箱不要放过。第一层楼梯在西北部。第二层在西南部。第三层在东北部。第四层就在中部。第五层有西南部、南部、东南部三个通道，其中正确的是南部。第六层在北部。在中央遗迹地下七层的南部有个石洞，进入后突然从遗迹上冒出一座高塔来。此时加路多公爵道出了由诺的身事，原来她是帝国毁灭前利用古代遗传因子制作出来的人工生命体。帝国消亡后加路多一直在等待机会，现在他终于得到了由诺这个可以获得帝国一切秘密力量的媒体。而时空异常现象正是他一手策划的，只要利用ZOS的力量就能让世界陷入混乱，从而



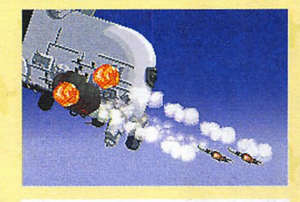
达成其支配全世界的野望。言罢加路多将由诺吸入机体内，他被众人合力击败后恼怒的要将由诺杀死，危机时刻里巴亚斯突然挺身而出撞向加路多救出由诺。但加路多由此启动了ZOS令时空异变，顷刻之间大家被传送到斗技场，加路多疯狂的进攻又开始了。在打到一半



的时候突然传来全大陆警报，卫星即将撞地球（笑）。加路多这家伙还不是一般皮厚，特耗。战后由诺终于又回到了泽鲁的怀抱，入手新技能由诺之愿。战后T博士建议召开会议研究卫星事件的对策，由此得到新技能作战会议。

分别和每一个队员交谈后托罗斯博士计算出卫星将坠落在王国附近，而那里正是时空壁的所在地，一旦时空装置遭到破坏世界将陷入极其混乱的境地。大家都对此无能为力，难道就只有等死吗。此时泽鲁突然问T博士信不信石板上的预言，如果百分之百发挥ZOS的作用也许可以令原本异常的时空逆转，这样大家就可以回到自己的时空了。虽然这样做风险极大，但事到如今也只有赌一把。此时比斯托也挺身而出挑起狙击卫星的重任，由诺说既然自己身为邪恶的产物，就有责任去消灭邪恶。托罗斯博士随即用人间大炮把大家发射到目的地。意料之中的家伙终于现身了，加路多公爵之前在机体爆炸时潜入地下拣回一条命。最终决战开始了，其实他也就和前几战差不多的实力，只不过加了ZOS系统而已。最后里巴亚斯也成功的突击了加路多机体，随之身后传来加路多机体的毁灭闪光。此时比斯托驾机将疾速坠落的卫星击毁，泽鲁ZOS全开，大家又将返回自己的世界了。最后泽鲁和由诺约定一定要再相见，一切又回到了从前。





驾驶脚踏（车）机体的——
南昌 严俊



牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

米奈拉鲁镇的伙伴们

牧场物语GBA	模拟养成游戏	日版2003年4月17日
GBA·GBASP	4800日元	厂商VICTOR



小镇地图篇

1：主角的农场。也就是玩家每天工作的地方。全天候开放。

2：バヅル的家。全天候开放。

3：マリー（玛丽）的图书馆。上午10点到下午4点开放。月曜日休息。

4：エレン的家。全天候开放

5：镇长的家。全天候开放

6：杂货屋。上午9点到下午5点开放，火、日曜日休息。经常要去的地方，在这里可以买到很多的日用品和必备道具。大背包和篓筐也在这里。

7：医院。上午9点到下午4点开放。水曜日休息。只要玩家不是不要命的干活，基本不会来这里。在这里可以买到回复体力和疲劳的药品。

8：教堂。上午10点到下午7点开放，没有休息日。结婚和葬礼的时候就要到这里了。

9：果园。上午10点到正午时开放。土曜日休息。在这里可以买到果汁和酿造的果酒。

10：旅店。上午8点到下午9点开放，没有休息日。白天在这里可以买到现成的食物，也可以在这里打电话。

11：冶炼屋。上午10点到下午4点开放。木曜日休息。可以在这里打造自己的工具和饰品、机器等。

12：养鸡场。上午11点到下午4点开放，日曜日休息。可以在这里买到母鸡和鸡饲料。

13：牧场。上午10点到下午3点开放。月曜日休息。可以在这里买到奶牛、绵羊和草料。

14：海边。全天候开放。这里的"海之家"在夏天的上午11点到1点，下午5点到7点开放。商店上午10点到下午6点开放。可以买到一些稀罕的作物种子，花种子也在这里购买。花火大会也要到这里来开。

15：ローズ（罗滋）广场。全天候开放。在这里经常举行各种庆典。

16：木工之家。上午11点到下午4点开放。土曜日休息。可以在这里购买木材和增建牧场。

17：温泉。可以在这里恢复体力和疲劳度，一般泡30分钟就好。全天候免费服务。另外如果把鸡蛋扔进去可以得到温泉蛋，很讨人喜欢的食物

18：泉之矿场。开采金属矿的地方，游戏初期常来的的地方。往深处挖能挖到制作毛线机、奶酪机、饰品等物所使用的矿石。

19：マザーズヒム山。全天候开放的地方，登高望远。在赏月的时候就要来这里了。

20：湖之矿场。稀有金属的开采点。因为在湖中间，平时无法到达。只有在冬天能到这里，一定不要错过机会。全天候开放。

★：教会里的精灵之家。上午9点到下午6点开放。没有休息日，提升好感度后，要经常来委托他们干活的地方。

△：木工之家旁边的森林。平时能在这里拣到不少的好东西，都是种不出来的啊。

☆：温泉瀑布。在矿场右边，往这里扔东西就会出现女神，可以进行双机连接交换物品。这个是唯一可以连机的地方。

注意要点：这里提到的曜日其实就是星期几的意思。在日本的星期天到星期六分别是日、月、火、水、木、金、土这个顺序来排列的。大家对号入座就可以了。

基本操作篇

A键：确认、交谈、捡物品（收获粮食、取鸡蛋等）、扔物品（把物品投出，收获物品可以放入出荷箱）

B键：退出、装物品（所持的物品装入背包）、使用道具（使用劳动工具）

A+B：快速进入装备菜单画面。

L键：吹口哨呼叫自己的宠物，在有人的情况下能引起别人的注意。

R：奔跑、跳跃（原先默认设置）

L+B：更换装备道具（或者是吃东西）

L+A：更换所持物品

L+SELECT：快速查看农场地图

L+START：快速查看全镇地图

SELECT：自己牧场的资产表



START：选择菜单

——日记：记录、移动设定、时间表示、颜色表示、前名表示

——装备·持物品：可以装备使用的工具和取出背包内物品或把所持物品放入背包

——全体地图：显示全镇的地图显示整个牧场的地图，用方向键移动

——家计薄：资产详细记录

——いろいろ：农场所产物品的出荷数详细记录

——游び方：游戏方法讲解



牧场经营篇

1、基本玩法

如果要成为一个合格的农夫的话，不会耕种是要让人笑掉大牙的，下面详细的讲解一下如何耕种和如何合理的耕种。

首先要种地就要有地（不是废话吗），刚开始主角所继承的农场基本上说是已经荒废了。农场的土地到处堆积了木桩、石块，还长满了杂草，大家就要在这里整理出耕地。对于小树枝可以直接用普通斧头砍碎，大木桩需要用LV2以上的斧头来砍。小石块可以用锤子敲碎，大的需要用LV2以上的锤子来打碎。对于杂草可以用镰刀割，也可以直接按A拔起来，然后再扔出去就可以。其实对于小石块和小树枝还可以扔到水里，不过麻烦些，其实小树枝只要扔到耕地以外就成。全部整理好就要开始耕地了。如果大家种植牧草以外的作物时需要开成“凹”字型的土地，然后再撒种。如果像图片中那种3×3的正方形，种出作物后中间的会因为不能浇水而收获不能。种植的作物（牧草例外）必须要每天浇水，下雨天可以不用理会。等到作物成熟了以后，就可以放入出荷箱内了，第二天钱就会到玩家的户头上的。



●开始整地时的样子，先要把土地上的杂物去除。



●开垦完土地以后种植作物（大家注意看现在开垦的地形），一把种子可以撒9格。



●开始收获了，因为中间的作物浇不到水，因此没有生长。就是以后的升级水壶可以浇到，也无法收获到（一季一收的物品除外）。

然后除了要种植作物以外还要养其它的动物，比如鸡、羊、牛、马。先说养鸡，首先大家的鸡舍要先购买几只鸡，每天要到鸡舍的草料箱取饲料，然后放入食槽里，每只鸡要投一份料。这样每天鸡就会下蛋,如果把蛋投入下边的出荷箱就会换成钱，要是把鸡蛋放入左边的孵化箱3天以后就会孵化出小鸡。如果把鸡放到牧场里，它们就会自己找食物，每天记得要抱抱这些鸡，会提高好感度使鸡蛋多卖钱。



●每天要在这里取饲料来喂养所养的鸡，如果不好好的照顾是没有好的回报的。



●把饲料投入饲料槽里，记得每只都要投，不然没有吃到料的鸡就会不下蛋。



●把鸡蛋放在这里的孵化箱里，3天后就可以孵化出小鸡来了。

养羊，这个就没有鸡那么好伺候了，首先大家要每天除了喂草以外，不仅要经常和它们对话来增加好感度，而且还要经常的用刷子帮助他们清理身上的卫生。对于要用大羊来赚钱就要通过剪羊毛来实现的，剪下来以后就要放入出荷箱里，如果要让大羊生小羊的话就要使用道具使羊怀孕，注意怀孕的羊食槽是在左边的那个，是专用的，千万不要忘记。之后3周以后就会生出小羊。如果把羊进行放牧的话就可以不用去喂食物了，不过晚上记得要再赶回来哦。对于使用的饲料，我们可以通过自己种植的玉米，然后扔到鸡舍左边的风车那里，就能磨成饲料了。

●每天都要爱抚它们，还要使用刷子给它们清理卫生，一点也马虎不得。



●想要赚钱就要剪羊毛，剪掉羊毛后需要一段时间才能再次剪。

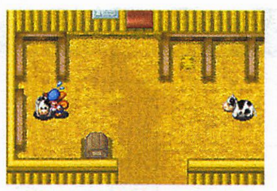


●使用道具才能使羊怀孕，之后的3周就要更好的照顾了。



养牛，这个和养羊差不多，除了每天的定时给料以外也要对话和清理卫生。另外大牛每天还能产奶，需要使用挤奶器来挤奶，然后放入出荷箱里面。要想产小牛也要使用道具先让大牛怀孕，3周以后就会生出小牛来。平时如果种植了牧草也可以进行放牧。


●每天都要如此细心的照料，帮助它们清理卫生。


●照料的结果就是换来高质量的牛奶，可以多卖不少钱。


●使牛怀孕就可以壮大自己的农场了。

养马。对于养马就好说点了，除了每天都要和它对话和清理卫生外，白天就把它弄到马舍外面来，让它自己找食物就可以了，如果买了马鞍，不仅可以骑，还是个活动的出荷箱呢，很是方便。对于放牧来说只要把它们弄到外面来，有牧草它们就会自己去吃，不用理会。不过一定要把庄稼给隔离开，不然它们也会去吃庄稼的。另外如果遇到不好的天气，一定要把它们赶回屋内，不然很容易生病的。对于马可以离近了吹口哨，它就会跟着主角走，小狗也一样。而牛和羊就要用召集它们的铃铛了，和吹口哨差不多。如果我们的家畜得了病以后，一定要赶紧用药，不然不但会死亡，而且还要花钱举行葬礼，很不值。

2、主要种植作物一览

名称	生长时间	售价（元/个）
	春天	
白萝卜（かぶ）	4天	45
土豆（じゃかいも）	7天	80
黄瓜（きゆらり）	9天成熟，每5天采摘1次	60
圆白菜（きゃベツ）	14天成熟	250
草莓（いちご）	8天成熟，每5天采摘1次	30
	夏天	
西红柿（トマト）	9天成熟，每3天采摘1次	60
玉米（とらもろこし）	14天成熟，每3天采摘1次	100
洋葱头（たまねき）	7天	80
南瓜（かほちゃ）	14天成熟	250
菠萝（パイナップル）	20天	500
	秋天	
茄子（なす）	9天成熟，每3天采摘1次	80
胡萝卜（にんじん）	7天	120
白薯（さつまいも）	5天成熟，每2天采摘1次	120
菠菜（ほうれんそう）	5天成熟	80
青椒（ビーマン ）	7天成熟，每2天采摘1次	40
苹果（りんご）	1天3个	50
	其他	
牧草——牧草可以在冬季以外的任何季节种植。可以大片的连在一起，不用浇水，可以用来放牧，11天收割一次。冬天 虽然会被雪覆盖，但是春天会重新长出来的。		

除了上面的那些需要种植的作物以外，还有在各个季节里可以在森林里找到的其它植物。比如可以找到药草、鲜花、葡萄、蘑菇等，都可以拣回来放入出荷箱的。另外自己还可以种花的说。下面我就把一些不需要种植的东西和自己产的物品罗列给大家，大家可以去搜刮来卖钱了。

其他物品价目表	
りんご	50
はちみつ	50
たけのこ	50
山ぶどの实	50
きのこ	70
毒きのこ	100
まつたけ	500
青の草	100
绿の草	100
赤い草	110
黄の草	120
橙の草	100
紫の草	120
蓝の草	100
黑い草	10
白い草	150
クズ矿石	1
铜	15
银	20
金	25
ミスリル	40
オリハルコン	50
アダマンタイト	50
アメヅスト	60
めのう	62
荧石	65
ペリドット	68
トパーズ	75
ルビー	78
エメラルド	80
ダイヤモンド	100
ムーンストーン	55
サンドローズ	60

畜牧、水产产物价格表	
普通の品质の卵	50
いい品质の卵	50
かなりいい品质の卵	50
マヨネーズSサイズ	100
マヨネーズMサイズ	150
マヨネーズLサイズ	200
牛乳Sサイズ	100
牛乳Lサイズ	150
牛乳Mサイズ	200
チーズSサイズ	300
チーズLサイズ	400
チーズMサイズ	500
羊毛Sサイズ	100
羊毛Lサイズ	400
羊毛Mサイズ	500
毛线团Sサイズ	300
毛线团Lサイズ	700
毛线团Mサイズ	800
小鱼	50
中鱼	120
大鱼	200

大家对于购买种子可以到杂货店里，那里每个季节都有不同的种子销售，春天是白萝卜、土豆、黄瓜 ；夏天是玉米、西红柿、洋葱 ；秋天有胡萝卜、白薯、茄子 。还可以买到春季到秋季都可以种植的牧草。如果要种其它的物品就要去海边的那个店了，在那里可以买到诸如圆白菜、菠萝等稀罕物品。

工具使用升级篇

1、劳动工具

这个作品的工具经过不断的磨练是可以升级的,需要到冶炼屋里找那老伯伯帮忙打造，这样就可以破坏以前那些不能打坏的东西了。好了，那么我们就先介绍一下基本的工具吧。

●**锄头**——这个工具开始就有，在门口右边的道具箱里面放着，这个自然是用来开垦的了。

●**镰刀**——也是在游戏开始的时候，放在道具箱里面，可以用来割杂草和牧草。

●斧头——和上面的工具一样，开始就拥有的物品。可以砍小树枝和木桩。

●锤子——同样开始就在道具箱里面，可以打碎岩石，不过一开始只能打开最小的岩石。

●水壶——开始的装备，放在道具箱。也是经常要用到的工具，每天给作物浇水，一定要每天都浇啊。

●钓竿——在夏天海滩开放了以后，在3日上午前往海滩的商店，在里面的カレン会送给主角钓竿，之后就可以开始自己的垂钓生涯了，如果开始第一天的上午11-12点去，那么开始就能得到的。

●剪刀——在给绵羊剪毛的时候用。需要在冶炼屋里买到的工具，等养了羊再买就成。

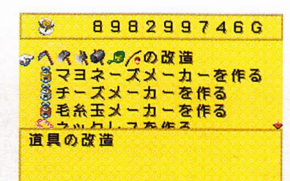
●挤奶器——这个是在养了奶牛以后每天给奶牛挤奶用的，同时还可以提高奶牛的好感度，需要在道具屋购买。

●刷子——给牛、羊、马清理卫生的时候用，可以提高好感度，同时也可以防止生病。也要在冶炼屋里买到，初期就要必备的工具。

2、劳动工具打造



●如果要修改劳动工具，首先每天要使用这些工具，然后工具就会得到经验值，等到达到100%的时候（如钓竿），就会出现“改造可能”的字样，这时候就可以打造升级了。



●自己的工具可以升级后，看看需要哪种矿石，然后带着这些矿石来到冶炼屋里找那老伯伯，选择改造道具。



●然后进入这里，要先选择你要改造的道具，然后选择所对应的矿石，一次只能改造一个，然后老伯伯会告诉你需要几天完成。

注意事项：只有如图片上的工具可以改造升级。改造以后的工具使用的时候，先按住B不放，蓄力后松开，这样就能体会出新工具的好处了。改造的必要品矿石需要到矿石场去开凿。

3、矿石开采

矿石在游戏的地位很明显的，不仅要给劳动工具打造升级时要用到的，在开始资金紧缺的时候，矿石就是最好的经济来源。关于矿石的开采这里就给大家讲解一下。



●在地图上我们可以看见有2个矿场，一个在温泉那里，一个在湖中心，先进入任何一个矿场，然后装备上锤子。



●对着地上的矿石狠狠地砸下去，如果有矿石就会自动的拣起来，然后放到左边的那个篓筐或者自己的背包里。



●是否觉得升级的贵重金属矿找不到而烦恼呢？其实只要装备上锄头，然后在地面搜索，就能找到通往下边的楼梯，越往下，贵重金属出现几率就越高。



●关于湖面上的“湖之矿场”平时是无法进入的，等到冬天湖面结冰以后，大家就可以前往了。



●冬天来到这里湖面已经结冰了，这时候就是进入这里的唯一的季节。里面是有很多的稀有矿产，一定要多采点。

注意要点：前往矿场就要先到杂货店里买个篓筐，因为大老远来了起码要多带上一点回去啊。如果要升级用就一定要把矿石放到背包里，放到篓筐里是取不出来的。回去后直接把篓筐的矿石倒入出荷箱就能多换钱了。

取矿石时进入地下层以后，如果要上来的话，一定要把自己带的物品捎上，不然你会后悔的。在这里累了以后可以直接去温泉泡一下，大概30分钟就好了，然后回来找，为了保存体力可以使用S/L大法往下边去，楼梯的位置都是相同的，大家记住后，下次就可以很快的进入底下的矿层。

4、杂工

在教堂的后边（地图上的“教会里”）有7个精灵，也就是常说的小矮子。只要大家每天不断的给他礼物，他们就会对玩家有好感度。等到大于3颗心的时候，就可以请他们帮忙了。



●就是这里，这就是小矮子的家了。大家外出的时候一定要多光顾这里，送些拣到的鲜花、自己出产的物品，或者是买的什么东西都可。



●等到积累了一定的好感度后就可以委任了，对话后第一个是请求帮忙干农活，可以浇水、收获什么的。另一个可以玩到mini游戏。



●对于他们的好感度大家可以在日记薄里看到。大家尽量去委任那些好感度高的来帮助干活。

注意要点：大家对于提升好感度其实有个快捷的方法，就是每次多带东西，主要提升一个人的，一直不断地给他礼物，就可以很快的提升。在初期就可以雇佣他们了。因为开始手头不是很富裕，就多拣些不要钱的东西给他们吧， 在野外找对应他们颜色的草就成，他们很好骗的。另外记住他们生日的时候不要忘记送东西，可以大幅的提升好感度。如果有时间可以和他们玩玩游戏，也很有意思的。

牧场扩建篇

1、牧场扩建

如果大家发展到有了一定的经济基础的话，就可以进行牧场的改造了。这需要到木工之家里找木工，除了大家的住房、牛棚、鸡舍等可以改造，就连狗窝也能改呢。改造的时候，如果木材不够的话，可以在木工那里买到。自己的住宅除了可以加大，还可以建设澡堂冲凉和别舍（在冶炼屋的右边），这个是可是结婚的必要条件啊。

2、房屋的布置及物品使用

大家在增加了自己的房舍之后就可以通过看电视来购买新的物品了，比如冰箱、整理棚、厨房等。冰箱可以储存食物，以后在杂货店购买食物后自己的背包装不下就自动来到这里来。整理棚的用处也很大，比如矿石不可以放到道具箱的，如果不卖的话就要随身带着很麻烦。有了这个就可以放进去了，省了不少的麻烦。另外有了厨房就可以进行各种的料理制作，使用的材料除了自己产的以外还可以到杂货店购买面粉、油等原料。料理的制作大家可以通过看电视来知晓，或者干脆自己实践也成。这是另一个乐趣所在啊。

电视机——这个东西也是每天要使用的了，除了看天气预报还有其他的用途呢。每个星期的每一天都有固定的栏目，通过方向键来换频道。每天早上必须要了解明天的天气情况，如果遇到有台风、暴风雪的恶劣天气，一定要提前雇佣小精灵来照顾动物，自己是不能出门的。如果不去照顾它们会因为挨饿讨厌主角，也会生病。另外一点就是除了看电视购物后去旅店打电话订购外还会随机的出现“女神问答”的栏目，就是猜数字回答问题，不要错过，回答对不同的数量有不同的奖品。

风吕——澡堂，和温泉的效果一样，虽然在屋子里的时间不会流动，但是冲凉会花30分钟，一定要注意。



●关于湖面上的“湖之矿场”平时是无法进入的，等到冬天湖面结冰以后，大家就可以前往了。



●这是通过电视购物买的一些物品：整理棚、冰箱、厨房、镜子……每个星期可以订购一次。



●这个是自己住房加大后增加的澡堂，以后休息可以不必跑大老远的去温泉了，自己在家就享受了。



人物篇

1 人物生日

图书馆的玛丽	冬天20日	喜欢容易消化的食物
杂货店的卡玲	秋天15日	喜欢酒，讨厌料理
医院的艾琳	春天16日	喜欢花。
旅店的拉	夏天17日	喜欢花。
鸡场的波普丽	夏天3日	喜欢甜食。

大家在追求女友的时候一定要经常的前往，最好每天都去送东西，努力追一个，不要脚踩几只船来着。不然很有可能让其他的人给抢走了啊，到时候可就说什么也晚了。在送东西的时候，大家可以从她们的表情来看出来喜欢的程度，等到见到你出现大红心的时候就会大功告成了。对于送的东西，最普遍的要算是温泉蛋了，就是把鸡蛋扔到温泉里煮熟后的蛋，很多人都喜欢这个，也很容易弄到，又不花钱，很实在的东西。

对于小镇的其他人物只要搞到普通关系，过段时间送点东西就可以了，不必像上边的那些人一样。

- 绿色小精灵——夏天16日
- 红色小精灵——秋天14日
- 橙色小精灵——冬天22日
- 紫色小精灵——春天4日
- 蓝色小精灵——春天15日
- 黄色小精灵——秋天10日
- 淡蓝色小精灵——春天24日

对于这7个小精灵就好说多了，他们都比较单纯的到了有点傻的地步。提升好感度就更容易了，背着大背包去野外拣些不花钱的东西来，然后一起到他们这里。可以集中的反复给一个精灵，他的好感度会很快的提高。这样在一天内让他增加3个以上的心不是问题的，然后就可以雇佣他们了，雇佣后再去贿赂下一个，如此反复，可以让他们成为你的忠实仆人，这样就可以过尽地主的生活了，哈哈……有点残酷剥削的感觉。

2 结婚

追MM就是为了结婚，只要达到条件就可以进入教堂举行婚礼了。首先要在见到MM的时候是大红心的状态，然后海岸的商人会来兜售青色羽毛，最后自己的住宅要经过2次以上的扩建才可以。这样，拿着青色羽毛就可以去求婚了。求婚后大概在7天左右就可以结婚了。再之后就是生小BABY了。

节日篇

在每年的各个月里都有很多的节日，大家可以选择去参加，也可以不去参加。不过mine还是建议去玩玩，难得的休息一下也不错（工作狂例外）。

- 春1-----新年大会(广场，下午6点到深夜0点)
- 春14---春之感谢节
- 春18---春之草竞马(广场，上午10点到下午6点)
- 春22---料理节（去广场，上午10点到下午6点)
- 夏1-----海滩开放（可以前往海滩钓鱼了，从这里得到钓竿）
- 夏7-----鸡节（去广场，上午10点到6点）
- 夏20---牛节（去广场，上午10点到下午6点）
- 夏24---烟花大会（下午6点以后去海滩，和所有人对话后进行放烟花大会）
- 秋3-----音乐节（教会，下午6点到深夜0点）
- 秋9-----收获节（去广场，上午10点到6点）
- 秋13---赏月日(去山顶，下午6点到深夜0点)
- 秋18——秋之草竞马（去广场，上午10点到6点）
- 秋21---羊节（去广场，上午10点到6点）
- 冬14---感恩节（这天正午12点会收到感情好的女孩子的巧克力，一定要在家里守着啊）
- 冬24---星夜节（一定要找一个喜欢的女孩子一起过啊）
- 冬30---新年（广场，下午6点到深夜0点）

这里需要说明的就是在赛马节的时候，玩家可以通过筹码来进行赌马。赢了的话可以得到相应倍率的筹码，然后可以换奖品，在这里一定要囤积一些稀有的奖品啊，下面我就将所换的奖品给大家一览。其中里面的力量之实、化妆品等一定要弄到手的。





●ドレス——250——讨好女孩子的小礼物，不过不是都喜欢的说。
●力の木の实——900——力量之实，游戏中提升主角基本数值的超级稀罕物品，一定要得到。
●フェイスバック——42——面具，没有太大的用处。
●香水——40——这个也是相当受女孩子欢迎的东西。
●化装水——35——当然就是女孩子用的化妆品了，讨好女孩子很有用的。
●日焼け止め——30——防晒霜，同样是讨好女孩子不可缺少的东西，都是超级抢手货，一定多囤积点。
●ネックレス——20——项链。这个虽然可以在冶炼屋里锻造出来，但是价格不菲。还要特殊的矿石。
●ブローチ——18——鲜花饰品，这个和上边那个一样，想要送mm的话就在这里便宜的换吧。



●ダイヤモンド——14——大钻石，这个也是讨好mm的利器啊，而且价格最低，但是效果同样有效啊，货币不多的超级推荐。
●まつたけ——10——蘑菇，可以用来吃的，换这个真的是很浪费的说。
●アダマンタイト——4——アダマンタイト矿石，打造物品时使用的，这个是十分稀有的矿石。要想初期就生产奶酪或者纺织毛线什么的就一定要搞到手，总比带着重型装备前往矿场里拼命的寻找来的容易多了。

以上这些都是很难买到的东西，大家一定不要吝啬自己手中的金钱，多多的压筹码，一定要把带上9个物品回家，一年可就这么2回的，错过了就没的来了。很多针对女孩子的道具，送人时都是显示最喜欢的状态，千万不要错过，可比辛辛苦苦的送好多天其他的东西管用多了。

人物篇

由于时间的原因，还有很多的隐藏的东西无法一一的给大家进行介绍，下面我就给大家罗列一下这些希奇古怪的隐藏物品和事件。





●回答女神问题正确100次后的证书。

1 隐藏的特殊人物：女神和河童



●先来到温泉这里的瀑布，然后往水里面扔供品（最好的自己种的，要是石头什么的，女神会不高兴），这样，女神就会现身了。



●女神现身以后，就能在女神这里进行通信的连接，来和别人交换数据就一定要知道这个秘密啊。


●半夜前往湖边，然后把黄瓜往水里面扔，然后河童就会出现在大家的面前。



●不过好像没有什么用处的隐藏人物。

2 超级稀有道具



●真实之玉。一共有9个，找到后可以换一个很好用的道具。目前知道的地方有：狗窝；马棚的水槽；路灯；图书馆2楼；海滩商店购买；赛马奖品……其余的还要靠大家寻找吧，抱歉了。


●力の木の实。这个可以增加自己的力气，延长疲劳的时间，很有用的物品，目前我已经找到几个，具体的地点是：自己牧场挖到；赛马用筹码换到；在湖之矿场入口背后；湖之矿场内挖到；泉之矿场挖到……时间原因没有找全，一共10个。



●飞行石。超级好用的道具，需要有一定的耐力才能拿到的东西。需要到泉之矿场的最深255层去挖。效果是可以瞬间移动。只有冬天可以去的湖之矿场有了这个也随时可以前往开采稀有矿产了。一定要得到啊，S/L大法，争取一下一层。还要带满恢复药，里面也要多多挖草药回复体力。

③ 特殊天气事件



台风和暴风雪：这个是游戏中随机出现的天气。这天玩家会强制在家中不能移动，同样也不能去照顾自己的牲畜和庄稼。这时一定要提前请小精灵帮忙照顾自己的牧场，不然损失就大了。

女神游戏：这个是要过年才能玩到的了，具体的方法是看电视连续按左选台，会进入女神的隐藏频道，这时她就会在电视里和玩家玩猜数字游戏，就是猜下一个数字是比现在这个大还是小，如果连续胜出，可以得到不少的稀有物品，因此一定不要错过。

④ 特殊天气事件

游戏刚开始的时候，手头的资金很紧缺，除了要挖矿石赚到一点钱以外就是要种地为主了。大家可以用手头的钱先买些一次性收获的作物种植，一般这些作物长得比较快，有了一定的资金后再去买多次收获的作物。开始不要就想着把牧场清理干净，那是不现实的。只能每天来一点，慢慢的边整理边开垦。春天主要是积蓄资金。有了钱赶紧先去买只鸡，然后就是把蛋孵化了不断的发展。夏天就是种植玉米比较好，可以用收获的玉米做成饲料，同时玉米的价钱也比较高。而且一定要注意提升自己那些工具的等级，如果有富裕的金钱就先买奶牛吧，它们天天会产奶，而绵羊的羊毛要隔很长时间才能长出来。秋天的作物首选就是白薯，不仅价钱比较高，而且成长快收获次数多，可以很好的囤积冬天需要的金钱。冬天除了继续繁殖牲畜和母鸡外，就是多去挖矿，不然开销是很大的。同时也要把冶炼屋的3种机器弄到手。第二年可以再去升级自己的房屋和牲畜棚，然后再结婚吧，起码这时就容易发展了。

如果玩家想放牧的话，就开辟一块连成一块的土地，然后大面积的种上牧草，之后用木桩把牧草围起来。等牧草长出来以后就把牲畜赶进去就可以了，可以节省购买草料的钱，也不必每天给添料了，很省事的。然后在外围种植农作物，这样牲畜也不会啃食庄稼了。



如果玩家购买了厨房以后，就可以再购买一些橱具。这样一来玩家就可以在家里来制作自己的菜肴了。对于一些常用的原材料可以到杂货店去购买，其余就可以去野外采集或者自己种植。对于制作菜肴的方法，除了可以在电视上有栏目讲解以外还可以从感情好的其他人那里得到。另外如果大家开动脑筋，也可以制作出很多奇特菜肴。真是很有趣味的mini游戏呢。

游戏中的小镇里的每个人的生活起居都是固定的，大家如果要刻意的经常要找某人的话（比如追mm），就一定要了解他们的行动，在什么时间、什么地点他们会在哪里出现。这样能省不少的时间，和少跑冤枉路。游戏中的时间过得很快，虽然在屋子里时间是停止的，但是在户外行动一定要抓紧时间。因此了解别人动向这一点尤其重要。

农夫别语：由于时间的关系，攻略只能是写一些比较常遇到的问题和基本的介绍。对于一些稀有道具的入手（如力之实）不是很全面，还请大家谅解。这个游戏其实是很休闲的游戏，大家不要为了某样道具苦苦的折磨自己。其实游戏的本身乐趣并不全在那些隐藏的或者得到条件超级困难的道具上。对于牧场的建设其实就要靠玩家的想象力了。可以种花欣赏；种草放牧；种庄稼收获……只要大家喜欢就可以做，一定要建设起自己特有的牧场，这样才会有趣的。





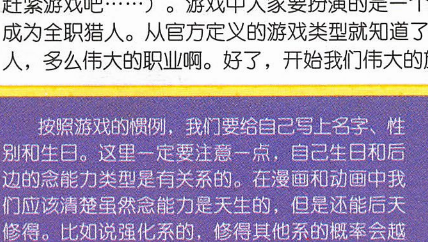
猎人X猎人

—— 友情大作战 ——

KONAMI | HPG | 4月24日 | 4800日元

期待已久的《猎人》终于出来了，真是让人等的心急。游戏内容虽然比较简单，但是绝对的超级好玩，拥有众多的小游戏（可以说就是小游戏组成的猎人），看着那一张张熟悉的面孔、那熟悉的声音，绝对是《猎人》迷的专用游戏的说。128M的容量真不是盖的，那些只要是有点头脸的角色就有原班人马的配音，不服不行。在下给KONAMI三鞠躬（木木：赶紧打住，还是赶紧游戏吧……）。游戏中大家要扮演的是一个猎人，而且要成为全职猎人。从官方定义的游戏类型就知道了——HPG。猎人，多么伟大的职业啊。好了，开始我们伟大的旅程吧。




按照游戏的惯例，我们要给自己写上名字、性别和生日。这里一定要注意一点，自己生日和后边的念能力类型是有关系的。在漫画和动画中我们应该清楚虽然念能力是天生的，但是还能后天修得。比如说强化系的，修得其他系的概率会越来越低，到了下面即便是修得后，使用的能力也和本身具有的能力有相差的，而特质醒是个例外，而且特质系任何能力都能100%的发挥。这里是随机的选择，大家要是想选合适的不妨多尝试一下，本人选的是具化系。

刚(GON)和基路亚(KIRUA)篇

和身边的老人对话后了解到最近城市的市容比较差，到处是丢弃的废弃物和垃圾。往南走，和老哥对话后要来一把扫把，大家可以看见地上的脏东西就打扫一下吧。去东面的城镇，先在这里转转吧，熟悉一下地形，同时和这里的人物对话收集情报并打扫地面。之后前往最东面的港口，在邮局的下面遇到了刚和基路亚。在刚的介绍下和基路亚也相互认识了，谈话中船长乱入（不是在鲸鱼岛的吗？），并告诉一行人在バーツピック村有面临灭绝的幻兽，并希望他们找到一只，而且还答应带他们一乘。看来船长都安排好了，就去吧。跟着刚他们来到船上，和船长对话后上船便会起航了。





出了船舱来到甲板上，在这里进行猜拳比赛，建议选择第三个，胜利后回船舱休息（进门后第二项）。第二天一大清早，发生基路亚晕船事件，不过刚却怀疑他和吃巧克力糖球过多有关(很有意思的一段）……终于到达了バーツピック村，先在这里打听一下吧，



跟着画面依次进入房间对话，正在怀疑船长的消息的时候收到了西索的电话，并让他们去白虎之道。一直往西上山后来到了“绿日”，这里会发生刚抓金鱼事件，又是搞笑的小插曲。将村外的整个地方转了个遍后回村子，再去和车站那里的人打听，还是没有消息，回到村子。找了半天别说白虎，就是连有虎的看板雕像都没有。刚突然看见旁边一个醉鬼，说什么像大虎，基路亚却说是虎也是赤虎。不过刚这句话却提醒了基路亚，原来白虎代表的是方向，也就是阴阳道中指的西方。从西面出村调查，忽然看见一座很奇怪的小山，基路亚觉得奇怪说要去调查一下。出现分支，选一会支持刚不去调查，继续把村外场地转一遍后从东面回村，在进村前在河边见到一个老人，对话询问。老人是详细的给解释了，但条件是要走了刚的钓竿，前往村中北面的小山。如果选二的话会支持基路亚直接去小山。建议选一。来到

小山，却没有入口，要靠自己的铁锹来挖的。找到入口后站上去按A进入。在里面玩两个小游戏后再进入那间有门的房间。小游戏一个是“落石”，一个是“打蝙蝠”。进入那有门的房间后，在里面听见墙壁后面有声音，不愧是强化系的刚，一记重拳将墙壁打破，找到了一只和库拉皮卡一样拥有火红眼的幼龙。任务完成。刚和基路亚篇完结。

雷欧力奥（LEORIO）篇



出了自己的房间，再找老哥对话后得到抹布，可以把墙上的涂鸦和小广告清除掉。前往城镇，先清理一下吧。顺便打探一下，然后在城镇北面，在上楼梯前往左边的胡同内见到了雷欧力奥。（中途会收到刚和基路亚的信，并得到钓竿，以后每进行完一个人物后，下篇都会得到礼物）他还在茶馆显摆自己的念，不过就是基本的东西罢了。出来后遇见一占卜老婆婆（这不是那个“doki-doki”吗？），告诉他们バーツピック村有宝藏，并要求他们找到后给她治病。前往车站，和雷欧力奥对话后选择和他一起去，他便会告诉你他没钱要你买票。这里又是分支，和站台的人对话选择特快列车和长途汽车。我们这里先选择特快列车。到达バーツピック村以后发现库拉皮卡也到了这里，一直跟踪他来到了“朱雀之沼”后被发现。虽然不是敌人，但是库拉皮卡拒绝了雷欧力奥提出的合作协议，不过俺们是不会死心的（真是厚脸皮啊），继续跟着他，看见库拉皮卡在和一个老人说什么，只是听到提到了村北的小山中好像有什么生物。前往那里，找到入口（地方不一样的）来到了那个房间。听到龙叫的雷欧力奥刚要跑，却发现是只小龙，不过雷欧力奥准备利用提取它的血样去研制治病血清。

如果选择乘坐长途汽车的话，来到了バーツピック村便会是夜晚了，只能先住一晚上了。在旅店雷欧力奥再次表演了精彩的绝技——砍价，不过换得的是个很差的房间。在房间中收到西索的电话，要他去调查青龙栖息的河川。而且还没等雷欧力奥问个明白，就收线了。天亮后去找西索提示的地点吧，可是全找遍了还是没有发现，回到村子后四处打探后听说河边有个垂钓的老人，去东面的河边往下见到那老人，在雷欧力奥的大叫声中（人家在钓鱼）老人告诉他南朱雀，西白虎，北玄武，东青龙，珍禽就在中间。然后前往小山。建议大家选择第一条线路和库拉皮卡相遇，有助于库拉皮卡的篇章。到此，雷欧力奥篇完结。记住，两个分支只能选择一次哦。







库拉皮卡（KURAPIKA）篇

和老哥对话后出来，从路人那里得知有个黄发人在调查遗迹，好像在找什么幻兽。由于自己也是干猎人的，去看看吧。来到西面的山上，在里面果然看见有个黄头发的家伙在遗迹入口。走近一看，原来是库拉皮卡，他说这个遗迹和他们库鲁塔族有关系。两人一同进入里面，一直跟着库拉皮卡，在他的导向锁链的指引下来到了最里面的圣域。在墙壁上的古代文字中了解到在バーツピック村有着和库鲁塔族人一样拥有火红眼的生物存在。那么就一定要去那里调查一下了。出现选项是否和库拉皮卡一起前往，建议选择一起（选这个会有个小插曲）。库拉皮卡告诉mine准备一下，他会在车站等着自己的。

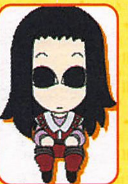
出来以后见到一个导演要库拉皮卡去演电影（另一个好像是星探），弄的小库哭笑不得。直接前往城镇的车站就可以找到他，不过这个时候大概能收到雷欧力奥的西装了，先打扮一下再去吧。穿上雷欧力奥的西装，来个风林头，今年流行这个（风语：……，又多了一个假冒产品）。完事后去车站找库拉皮卡吧，来到了这里库拉皮卡会提示先买张地

图，在村子的图书室得到地图后，利用库拉皮卡的锁链查找，发现在南面的沼泽有强烈的反应。前往那里，如果前面有国在雷欧力奥剧情和库拉皮卡见面的话这次还能看见他，还像上次那样回绝他以后去找那老人。从他那里得知此地为“朱雀沼”，按照阴阳四神守护的位置，要找的地点就在中间。去村北的小山，找到入口进入，在进入那房间后出现落石，如果失败的话会出现库拉皮卡用特质系的能力疗伤。找到火红眼的幼龙。库拉皮卡篇完结。游戏后库拉皮卡会继续寻找拥有火红眼的龙。此篇能得到“弓箭”，可以捕捉圣兽了。





揍敌客家族篇



这次咱们要去应聘职业杀手了，直接去车站找售票员选择乘坐巴士观光旅游，然后去找下面巴士那里的导游小姐对话，便会前往奇邪的家了。如果前往遗迹的话，可以看见遗迹入口下边可以进入了，里面是饲养圣兽的地方。在汽车上，这位漂亮的小姐会给我们讲关于揍敌客家族的一些事情。而且连这种角色都是有语音的来着。抵达目的地“黄泉之门”以后会有30分钟的休息时间，大家可以利用这个时间进入。按照原作的方法就是不断的骚扰看门人，连续对话后他会用mini游戏测试玩家。只要连续输入和上面显示的一样的音符就可以胜利，并进入到里面。见到了奇邪的老爸后，他会让你选择和他的另外两个儿子其中一个前往バーツピック村。出现分支。大家要连续进行两次才可以把这个章节打过去。





选伊鲁米

来到了バーツピック村以后已经是夜晚了，不过伊鲁米决定露宿野外（真是小气），突然收到西索的电话要求他们去北面的山去探索，不管怎么说，今天是去不成了，明天吧，反正西索的情报绝对没有错的。来到村外最北的山顶，伊鲁米突然想到了他们要找的地方代表的意思，那么就去村内北面的小山吧。找到入口后在里面有个打蜘蛛的小游戏，玩过以后就可以找那火红眼的幼龙了。此时，伊鲁米篇完结，为了完成整个篇章，我们还要去一趟揍敌客家，选择米鲁基再把游戏进行一遍。





选米鲁基





到达这里的时候同样也是晚上了，不过米鲁基很是大方啊，包了间最好的房间。打开电脑后查找资料，并收到西索的影像，要他们去北面的山去调查，现在就先睡觉吧。第二天去西索指示的地点，来到山顶后，根本没有找到什么宝物。米鲁基打开电脑，把地图输入后进行分析，最后得出的结果是村子中的小山（电脑也懂阴阳学？），赶紧去吧。出来以后先买了10人份的团子（难怪这么胖）后，并打听到那座小山原本是座古墓的说，看来是绝对值得一去的。回到村子找入口，进入后看见一只幼龙，可是米鲁基执意要找财宝没有理会，来到那间屋子里，这里什么也没有，但是那只幼龙跟了过来，只好把它带走了。至此，揍敌客家族篇完结。



幻影旅团篇



再次游戏时，去东面的城镇，在和市民对话时了解到了一些幻影旅团的情报。我们要去找西索，因为他出现的地点是随机的，如果在本版面看见他在另一处，等到达后（只要换版面）他已经到了别的地方，只能仔细多找找了，游戏中也是个如此麻烦的家伙。接受西索的条件后作为接替西索新人，来到了旅团的聚集地“废墟”了。这里集结了幻影旅团的所有成员。mine也是作为新人加入的，团长库洛洛要考验一下mine，毕竟旅团不是随便能加入的，他告诉大家在バーツピック村有非常有价值的宝物存在，并要人和mine一同前往，最后只有窝金（ヴボォーギン）、小霞（シズク）、查鲁拿古（シャルナーク）和麻子（マチ）有空，需要四选一。这里也是分支，因此需要进行4回玩全部的人物。







窝金篇

来到了村子，窝金要求先询问一下关于宝物的事情。在原地四处打探情报后去村子。什么情报也没有找到显然窝金很生气，于是决定分头寻找情报，一小时以后在这里汇合。再次前往车站那里挨个的询问，回来后和窝金汇合结果两人都没有什么情报。这时走来一个老人，窝金强行询问（真不愧是强化系的家伙），没有问到关于宝物的事情，但是得知在北面的玄武山有奇妙的生物，他的眼睛会放出宝石般的红光。来到北面的山顶却没有发现什么生物，倒是看见一个哭泣的小孩。小孩跑过来喊窝金爸爸，真是有意思（不过真是很像的说）。不过在小孩子那里花了1万得到了要寻找的情报（难道是敲诈的），还给了张字据。前往小山，却没有看见入口。要不说有这个强化系的家伙跟着就是好呢，一个超破坏拳解决问题的说。在里面转来转去回到入口处，两个路痴迷路了。真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫啊，在回来后居然发现了那只拥有火红眼的幼龙。窝金篇到此结束，下面继续。



小霞篇

大家在寻找西索的时候可以反复进出版面，他在的地方就是那几个，到一个地方堵就好。这回轮到眼镜少女小霞了，来到了村子后依然会分开1小时各自找情报。咱还是上车站广场吧，回来后和小霞汇合后一起行动。带这小霞在四处打探一下后去村子北边旅馆东边的小广场，问完女孩以后还是没有眉目，只能动用自己的，使用凸眼鱼吸入宝物，但是却把村子的东西全部吸了过去，不过村民倒是也招集来了，省了一个个的问了。其中一个老人问到要找的宝物是否是指玄武山的生物时，这下提醒了小霞（凸眼鱼不能吸入有生命的东西），问得玄武山在北面后，谢过就赶紧前往吧。到了山顶后收到西索的电话，电话中西索提示小霞俯视看看地形，结果得到了让人大汗的回答，最后还是在西索的提示下知道了宝物的地点，前往小山吧。注意入口不一定非要在山上啊。在里面玩一个打蝙蝠的游戏后找到幼龙。原来他的火红眼就是宝物。







查鲁拿古篇

在游戏时会收到小霞的信(但是小霞不能开口读内容）同时得到修理工具，可以修理损坏的东西。这回我们一起任务的是操作系的查鲁拿古，来到了村子，这家伙连这里的人口都调查了，真是精明。从车站的情报得知最近有人看见幻兽，来到村子里，查鲁拿古说去店铺中看看，一小时以后汇合。出去在上车站广场查看一下吧。结果也都是一样，查鲁拿古使出了自己的技能——操纵人形，利用手机控制村里人问情报。在一个老人那里得知北面的玄武山就是要找的地点。把人形放走以后收到西索的电话，明白了玄武的含义，前往小山。潜入里面玩完打蝙蝠后找到火红眼的幼龙。



麻子篇



这次没有其他的选择了,只剩下麻子了。在广场调查得到些关于渔夫的情报,好像没有什么用处。去村子,来到旅店那里，会发生剧情，麻子进去调查，让mine调查外边。转悠了一下后回去找麻子。这时她会收到西索的电话（怎么又是这家伙）。西索说让他们找在喷泉边上一个拿着花束的人,那么就去找吧。喷泉……对了,在绿日有喷泉,赶紧过去吧。到了后果然发现了一个拿花的人,不过就是西索罢了。看来西索对麻子还是不死心啊。告别西索后出来看见刚和基路亚两人。麻子神不知鬼不觉的放出了念丝。一直随着念丝来到了村东面的河边，看见了刚等人在和一个老人对话。继续通过念丝跟踪他们来到了小山,挖出入口进入。进入房间后听到墙壁后边有动静,怎么打开呢。在女孩子面前就表现一下吧，mine上去将墙壁打穿，找到了幼龙,回去交差吧。到此,幻影旅团4人任务圆满结束。





十老头篇



完成上面全部任务后就会进入十老头篇。十老头雇佣mine和阴兽一同去不抓圣兽，说他的血能长生不老。直接通过飞空艇来到了バーツピック村，一开始阴兽会分开利用各自的能力寻找情报。自己也不要闲着了，来到广场看到了刚和基路亚。去广场、沼泽、绿日、河边和玄武山会和不同的阴兽进行合作（自己选则是否和他合作）。那么就依次来吧，先去广场看见刚和基路亚后，和其中一个阴兽一同合作。之后把村外的几个地点转一遍后回来，收到情报，在小山那里发现情报,赶紧过去。带着圣兽出来的刚和基路亚交手，结果被打的满地找牙。

去沼泽找库拉皮卡和其中一个阴兽合作，把所有场地转个遍。收到阴兽的信息去小山。再次被库拉皮卡痛扁。



去河川见到雷欧力奥，和其中一个阴兽合作，把整个的场景转一遍后回来得到通知前往小山，见到了雷欧力奥，并要过了火红眼的幼龙（真是超弱的家伙，给无敌四人组丢人）。回去之后会受到十老头的嘉奖。



去绿日可以见到幻影旅团的成员，选择和其中一个阴兽合作后四处走走，回来收到信息前往小山。小霞可以抢；窝金抢不过来，被打；查鲁拿古会被抢；麻子时会被打。遇到不同的人物只要退出版面再回来就可以了。

去玄武山见到揍敌客家的两个成员之一，选择和一个阴兽合作后，转转回村接到指令前往小山。抢伊鲁米会被打；米鲁基会被抢。

十老头篇完结。到此全部的剧情时间全部完成，剩下的就是自己寻找游戏中的其他乐趣了，去车站可以直接来往于バーツピック村和自己城镇之间。



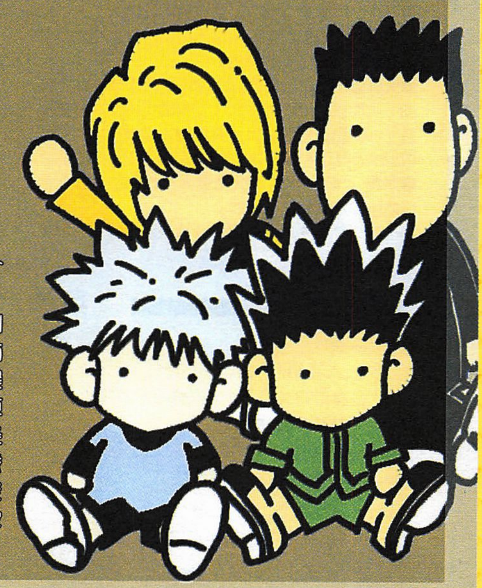
杂谈篇



通过不同人物的剧情能得到不同的道具，其中除了开始的扫把和抹布以外还能得到修理工具和打磨工具。一个可以修理损坏的东西一个可以把一些有脏东西的物品打磨干净，都是净化环境的最佳武器。大家的打扫清理卫生或修理工具什么的都有完成度的，大家一定要努力都达到100%啊。还有大家可以利用铁锹寻找遗迹，只要地面有裂痕的地方就挖，一般都能挖到东西，也会有完成度的，挖到的物品会进入博物馆的。另外游戏中的钓竿可以钓鱼卖钱，卖的地点在バーツピック村西边，一直往上中间的屋子里，在那里也可以钓的。同样有评价的。再有用弓箭捕捉圣兽，同样是可以卖钱或者收养（去开始的遗迹那里），如果卖钱的话通过城镇的下水道过去卖。

游戏的灵活程度相当的高，大家自己的头发、衣着、鞋帽以及各种饰品……都可以通过购买来换装的，不一定非是一个打扮的。这个设定非常有吸引力的。游戏还有个吸引人的地方就是编辑歌曲，首先要买光盘和乐器，自己填词，装入光盘，选择音效（可以是乐器也可以直接在自然界中录），然后选择一个唱的人（无敌4人组加西索、库洛洛），可以在里面听，也可以放在路边的唱片机里，背景音乐就会变成你的了。这里给大家一段歌词，光盘要第9张的。演唱是库拉皮卡。自己可以尝试更多。游戏中可以收到别人的信，同样也可以给别人写信，写信的时候可以选择人物来念，这里大家可以学习一下日文50音的发音，各个人物都有不同，多尝试一下。对于收到的信，是使用的游戏中的语言，只要读完了一次，再重新看就能变成日文的了。





mine语：游戏终于全完了，大家对这个游戏不要太拘谨，想怎么来就怎么来，也不必按照流程来游戏，也可以自己到处玩不必理会剧情。各种小游戏就够有意思的了可以自己去探索乐趣。最后提醒大家一句，这是猎人专用游戏，对原作不感冒的或者没接触过的，请不要轻易购买。不然也许您找不到什么乐趣或不知道在干些什么的。是猎人的就赶紧行动吧。同时本次还有本人精心为大家打造的猎人MP3精选，见光盘啊。



人物介绍

●GET BACKERS夺还屋：以"被抢走的东西，一定帮你抢回来！"为信条的社团。

●美堂蛮：19岁，拥有邪眼及蛇咬的能力。自称无敌高手、世界最强男人、最讲究胸部的人......给人的第一印象都很差，个性随便又任性。格言：女孩子的胸部就是拿来摸的。

●天野银次：前新宿最凶恶少年帮派"VOLTS"的领袖--"雷帝"!拥有电击能力,自称爱的战士、爱追女孩子、爱吃、爱趴......有精神，有梦想。之后和蛮组成闪灵二人组--Get Backers干夺还专家维生。

●海温（HEVN）：中介负责人，找来的工作全都很危险，几乎不参与工作。

●王波（マスタ）：开这店却从来没有顾客，似乎靠另外一方面的收入过活。

●水城夏实：16岁，很有精神的小呆瓜...擅长工艺。在王波处打工。

●冬木士度：21岁,魔里人一族的后代，前"VOLTS"四天王之一,有百兽拟态的能力，最讨厌绕圈圈，。

●风鸟院花月：20岁，风鸟院弦术本象的残存者，前"VOLTS"四天王之一，看来很柔弱，可是一生气就变得很可怕。

●赤尸葬人：运送专家里的独特分子，以杀人为乐趣，据说有108种武器。大概是指108只手术刀，手术刀都藏在体内。

●工滕卑弥呼：18岁，运用7中香水的魔女。目前以干运送专家为生。

菜单

■行动中按暂停：

AFFINITY——人物相性调节

TOOLS——道具查询（用于发展剧情用的道具）

SPECIAL——特殊技能查看

ITEMS——使用道具

CHANGE——队列调整

ENEMIES——敌人图签

（按A和R可以看他的动作）

SAVE——存档

BACK——退出

■战斗中：

ATTACK——普通攻击

SPECIAL——特殊攻击（特技）

ITEMS——使用道具

CHANGE——替换队友

ESCAPE——逃跑

TENSION——集气

GUARD——防御

第一章 GET BACKERS登场

看完开头的新闻以后，了解到二位主角的所在地(———)犯罪活动猖獗，新闻过后进入第一章“Get Backers登场”。两位主角分别是黑发的“美堂蛮”和“黄发的“天野银次”。开始时两人在公园，看见两位MM，两个好色之徒上前主动搭腔，自我介绍，并吹嘘自己经营成功率100%的“夺还屋”（就是帮别人夺回被抢的物品）。看见女孩无动于衷的样子，蛮上前挑逗（此人信条：女人胸部是用来摸的），得来一个大耳光。自找没趣的蛮只好自己打圆场，对两位MM大加评判（当



然是负面的了），还责怪银次没有帮忙。由于没有生意银次已经3天没有吃饭，饿的没有力气了。却不像那位老兄一样还有心情泡MM。两人掏掏口袋，一个35元一个45元，蛮说拿着钱可以去公园门口买份80元的快餐。这让银次高兴不已。拿着钱来到公园门口的快餐车处，和店员对话后才恍然大悟，还要消费税4元，一个汉堡包一共要84元。回去后身受打击的银次大为恼火，放电将蛮击倒，理由是忘记了计算消费税。正在这时来了一个小学生，并要以汉堡包消费税的价钱雇佣他们抢回自己的物品游戏FF8。以餐车处为起点，到上面找到那个流鼻涕的小学生，对话后他会逃走。然后再到餐车右边，在椅子后边再次找到他，之后去餐车左边的厕所后边找他，最后第四次抓住他以后便要抢夺了。轻松取胜后他的大哥アニキ便会出现，三拳两脚将两位老兄打的鼻青脸肿。不管怎样先回去交差吧，这4元钱赚的好辛苦啊。买了汉堡包的二位兴奋不已，终于可以填饱肚子了。没了到突然出现的一只大白狗竟将汉堡包叼了去。不死心的两人追狗而去，在餐车右边找到头上系黄发带的家伙训兽师“冬木士度”，询问后还是不得白狗去处。疲惫不堪的二人往上来到公园空地，准备露宿在此，并双双倒地。在这里住的山村老爷爷看出了二位的窘境，并分了些食物给他们。闲聊之时山村听说两位就是经营夺还屋的Get Backers后，跪地而求。原来老人的工厂因为倒闭无法还清欠款，所以孩子被绑架了，请他们去营救。夜里两人毫无睡意，最后决定做回慈善事业——免费帮助老人（其实还是那顿饭的缘故）。

出了公园，前往“腹黑兴业组长邸”。刚要潜入，蛮忽然发现有监视器和红外线，想要进入只有先去破坏配电盘。在楼下转悠了半天终于发现了墙上的配电盘。银次使用特技将配电盘破坏，引来了一个叫若头的小头目，看见了破坏配电盘的二人自然不能不理，银次问到关于山村里香的下落时，他居然说已经死了，并向两人袭来。击倒他以后银次将他电晕，并问出了里香的囚禁之处。赶紧去吧。从刚才的正门进去后，走上边的门，见到分岔路后走下边（有发财猫的地方），穿过几间房屋来到二楼，中途有无法进入的休息室（就在进入上楼的房间的下方），在房间的桌子上找到休息室的钥匙，前往休息室。打开房门以后会在看见楼梯，往上。进入右侧的门后继续穿过几间房屋就能见到山村里香，说明原由后却不知道里香为什么不同意逃走，两人紧追不舍，再次找到里香。里香说后面是秘密出口，两人很是高兴和里香一同进入房门。没有料到里香居然骗了蛮和银次——这里是黑帮头目组长的大本营。原来里香成了组长的女人——她不愿意回到真正父亲那里过苦日子，已经习惯了丰衣足食珠光宝器的生活。蛮和银次并不肯罢休，组长终于命令手下出手了。干掉以若头为首的5人后（小心他们能催眠），组长终于亲自出马了。组长倒地后使出下三烂手段，开枪将二人击倒。刚要和里香逃跑却发现二人已经变成僵尸（生化危机？）并向自己袭来，吓的昏死过去了。原来蛮用了他的特技“邪眼”让他们产生的幻像。望着离去的二人，里香想要跟随而去，可二人还是自己出去了，并决定将他们交给警察。在门外碰见了中介人HEVN(海温)，对话了三人离去。神秘人スカラムツュ会再次出现，原来由于闪灵二人组的出现破坏了他的计划，推测二人不是常人。接着游戏进入第二章。

第二章 超常ホスピタル 魔窟の正体！！



三人来到酒吧，见到了在酒吧打工的夏实和酒店老板マスタ（王波），在这里HEVN(海温）会带来新顾客"サチ子"，并以10万元价钱成交。サチ子要找一件重要的东西——发财猫。在已经成了废墟的医院。而且サチ子还说那里还有幽灵出现……接到任务后两人离开，在途中蛮推测很可能那个非常重要的东西就是遗产，而且遗产继承书很可能就在那里。画面回到酒吧，那个在一旁的男人听完了他们的对话匆匆离去。画面回到银次二人这里，先到山村爷爷那里吧，怎么也要转告一声任务失败呀，中途见到了裕也和美惠（在长椅上的红发男子），一阵攀谈后裕也离去。前往山村那里，安慰了一下老人后就可以出公园去执行新的任务了，前往里新宿西病院。画面转换到白衣人スカラムーシュ这里，果不其然刚才在酒吧的那个人就是他的手下，汇报了探听的情报后带来了3个人，分别是运送专家"卑弥呼和赤尸"。还有一个叫菱木的保镖。并对其下达命令后离去。

回到蛮和银次这里，他们已经来到医院。这里真是阴森，不仅没有一个病人而且还不时有恶毒的医生来袭击。在这里转悠了一下几乎所有的房门都无法进入，只有手术室的门开着，两人急忙潜入。穿过手术室忽然传来很刺耳的切割声，难道说……不会是切割病人吧，先调查看看。下方的通路被锁上了，只得往上去。在上方的屋子里看见墙上有一个大大的发财猫（壁画），两人觉得奇怪，银次说是暗道并向墙上挥拳，结果可想而知。不过蛮也觉得这个地方有什么地方不对劲，可又一时没有办法。突然蛮想到原来救里香时在黑帮基地的走廊里看见一个招财猫，可以用那个呀，正好和墙壁上的凹槽纹丝合缝，肯定是这样来着。如果不急先去中间的通道，在里面调查可以得到几样道具。下面的目的地就是第二个任务抢夺里香时的黑帮基地了，刚要进门却被赶来的警察叫住，并警告说这里现在正在抓捕余党，不能进入。看见警察上侧的植物了吗？先躲起来吧，果然一会这个警察走开了，赶紧进去吧。哇，这里的敌人又变强了，真是的，各位要多加小心呀。还记得那个正门对着的招财猫吗？可是现在却不见了，为了那10万元一定要找到呀。先在一楼转转，有些以



前不能进去的房间现在都可以进去了。在一处通往楼上的房间，上楼后打听到招财猫在组长逃跑的时候放在了地下仓库，上楼后在另一个旁边有警察的房间内得到仓库钥匙。回到休息室后上得的二楼，原先的去路被警察挡住了，原先不能去有人挡住的那个下面的房门已经可以进去了。进去后看见了一个往下去的楼梯，下楼到达地下室，打开仓库的房门进入。一直到达仓库的最深处连上两层楼，终于找到了那个可爱的"招财猫"（10万块能不可爱吗）。可是问题又来了，这个家伙足有1米多高，还是很容易破碎的陶瓷制品，带着这样的家伙还要边走边打，一定



要多加小心才是。带着猫刚出了门正要去交差，那个菱木居然挡住了去路，看来战斗是不可避免了。这次还是不敌对手，招财猫也被运送屋的卑弥呼和赤尸抢了去。气死我了，为了10万块我拼了老命也要赢你，再次爬起来的蛮和银次使出最后的力气将菱木龙童打倒。并从倒地的菱木口中得之他们已经去了医院。

卑弥呼和赤尸到了医院，两人攀谈了一阵后，赤尸离开以后卑弥呼将招财猫带走了，可是却遇到了不幸。到了医院看见卑弥呼倒在地上，招财猫就在他的旁边放着。看来有必要查查原因了。卑弥呼加入到了队伍中，这回原先办公室旁边的路可以进入了，那种吵闹的声音已经没有了。从上边进入，可以看见电梯，进入电梯上楼，出了电梯以后往下走，那种刺耳的声音再次出现。二楼和一楼的通道位置基本一样，不过二楼的房间全是病房了。沿着通道往下走，在最下面有间病房，进来后在穿过左侧门经过几间病房后再次来到一个货

物间。这里有电梯，进入电梯，出来以后像是来到了地下室(好像是秘密实验室的样子)，往上走又能听见那个有些恐怖的声响，这回的离声响的地方更



近了，银次已经有些受不了了，不过为了金钱还是前进吧。穿过斑斑血迹的走廊，来到一个很像是停尸间的房屋，进入上方的门终于找到了声音的发源处。银次自然是建议先将这个机器破坏掉了，因为他已经无法忍受了。经过一番战斗这个机器终于停止了运行。原来这是一个超银波装置，可以让人产生幻觉。进入医院向众人袭击的医生护士全是幻觉(真不愧是拥有“邪眼”能力的蛮)。蛮向众人解释完以后，突然在机器上看见一行字——催眠治疗用机械，ササナミ・コポレーション制造。但是这个装置却不知道被谁给改造了，因此才会有如此强烈的催眠作用以致使人产生幻觉。蛮首先怀疑到了院长，但是院长不是已经死了吗?看来解开谜底还要靠那个招财猫打开那扇奇怪的门。将招财猫推入凹槽内，门终于打开了，可是里面却只有一个棺木。蛮和卑弥呼刚准备打开棺木看个究竟，这时委托人サチ子赶来了(为什么这么凑巧呢)，向众人道出了实情。这时神秘人スカラムッュ再次出现，看来这次



GET BACKERS有阻止了他们的阴谋，不过他好像还不甘心的样子，再次准备行动。接下来进入第三章。

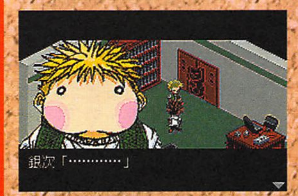
第三章 巨悪の前兆　少女の希望を夺り还せ!

众人回到王波的酒吧(这里从来没有顾客为什么还不倒闭呀，奇怪)。在海温那里得到些新情报后去公园，在那里见到士度，由于蛮和士度的不和再次引来二人的争吵。原来士度正在为丢失的珍贵白犬パティ而着急。看来只得求助昔日的老大银次，不过对于蛮他却是一直信不过。还好有银次打圆场这才间接相信他了。众人正要离去时，忽然士度被叫住了。原来是个叫奈绪的小姑娘。原来这正是パティ的主人。好像是她住院期间托付士度照顾她的爱犬，却没料到弄丢了。待她离去后和公园门口那个牵着狗的人对话之后，前往宠物店。刚一进门就看见了那只白犬，可是它发现士度以后却逃跑了(这人到底是训兽师吗?值得怀疑)，看来只有将它找出来了。在二楼下方找到一个店员对话会立即进入战斗，原来这家伙抓了很多的宠物，不过胜利后那只白犬又给它跑了，而且房间里到处都是狗了。在二楼其他的房间找了一个遍也没有发现那只白犬，看来只有上3楼看看了。3楼全是鸟类，可是由于刚才的事件这里也有很多的狗到处乱蹿。穿过3楼上侧的房间，在最里面可以看见一只八哥，从它的口中可以得到情报在4楼有个秘密房间，而且在店员处得知白犬曾经在店长的房间里



看见过，那么去4楼看看吧。来到4楼在右侧只有一扇门，进来以后走右侧路，其他的路口不要管，来到一间大房屋，里面有4张桌子堆满了文件，调查旁边的文件橱终于找到了那个隐藏的入口。穿过长长的走廊来到了店长的房间，这时店长风间也带着白犬进来了。士度前去要狗，风间自然不会放过这只珍贵的名犬，看来只能用拳头说话了。胜利以后风间却要逃跑，关键时刻士度使出绝技“白售拟态·猫拟”将风间击倒，可是那只白犬却又跑了。真是不省心呀。回到3楼的八哥处，再次从八哥那里得到情报后，八哥先飞走了。回到公园和快餐车的服务员对话，哇，那只白犬居然在这里。难道说……对，就是当年抢走俺们救命晚餐的那只倒霉狗。早发现就不救它了，真是让人生气。正好，大家的肚子也饿了，买些吃的吧。“我没有钱。”蛮张嘴就来。“我也没有，银次出吧。”士度建议。再看看我们这位雷帝已经欲哭无泪了。最后还是卑弥呼出了钱(这么多穷光蛋)。士度谢过众人带着白犬去找它的主人奈绪了。再次从新闻中了解，由于黑恶势力不断升级……

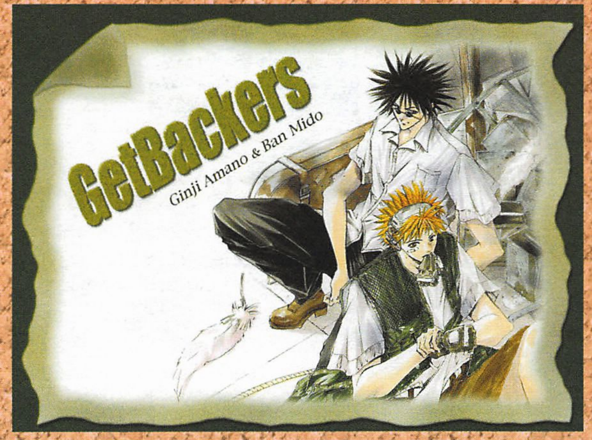
第四章　凄绝！超ハイテクビル破坏追击战！



众人又聚集在王波的酒吧里，银次哭着喊着嚷饿（看来又没有钱了）。想找事情做却不见海温的下落。在公园里美慧和花月正在广场，两人在谈论美慧的男友裕也。之后我们要操纵风鸟院花月行动了。往左走后下来，看见里督厅内政监视委员会行政委员青野月光和ジャンク·キッズ兄弟二人好像是发生了冲突（3个都不像好人），在这时花月赶来。原来是青野故意找茬，花月出面看来也无济于事，跟这种坯子警察只好来硬的了。失败的青野又拿出警察的口吻说花月袭击警察，要叫里督厅通缉花月和ジャンク·キッズ，说完以后便离开了。ジャンク·キッズ也随后离开。4位活宝却在这时经过这里，看见花月自然要询问一番。之后花月问银次是否看见裕也，不过银次也不清楚。看来她一定有什么事情。还是先去酒吧再说。另一方面那个神秘人好像要通过GET BACKERS的中间人使用什么阴谋。在酒吧里，海温突然出现，还带了一个顾客。原来这家大企业雇佣他们去ササナミ·コポレーション抢夺一本书，而且对方还要求必须在今天晚上把任务完成。来到ササナミ·コポレーション，我的天，看来想要进去不是那么的容易，到处都是保安和警备装置。回到酒吧找雇佣者，他会告诉你方法。回来后到处转转吧，在



进入一个死胡同时，蛮突然发现窗户的玻璃破了，几人从窗户进入的大楼。在屋子那发光的地方是自动售货机，可以无限回复众人体力。进入右侧的房间突然响声大作，同时楼道亮起了红灯，原来神秘人スカラムツュ和鹿山在这里观察闭路电视，蛮等人的闯入被察觉了。スカラムツュ命令切断警报，使用正在实验的“自动跟踪防范装置——サガシド”消灭这帮入侵者。我们的这伙家伙还不清楚自己的处境呢，沿着走廊深入，到了头以后往下来。一路走到尽头，找到在角落里的胜负师，发生战斗。胜利以后抢来1级ID卡。只有电梯可以进入，而且还只能上2楼来。刚出来就见到了スカラムツュ的秘密武器，战斗不可避免了。战胜后スカラムツュ命令让サガシド自动修复。我们接着往下穿过工作间，进入右侧的房间，在最里面的社员处抢来2级ID卡。接着可以前往4楼了，出了电梯再次受到サガシド的攻击（自动修复的可真快，可怕的武器）。看到自己的武器不管用了，鹿山的手下决定亲自出马。在某房间内从社员口中得知电子门的密码3373E，回到密码门那里输入号码进入，和其中一位局员那里得到一些情报后，出来发现耶柄和サガシド已经在门外恭候多时了，从耶柄口中得知サガシド是新型武器，并准备投放在海外战场。打倒这个战争狂的佣兵后，得到3级ID卡。这时，好像スカラムツュ也亲自出马了。之后前往1楼，出了电梯以后终于和神秘人スカラムツュ碰面了。不过并没有发生正面冲突，只是见了一个面スカラムツュ就消失了。“任务优先先不用管其他的了，”蛮说道。这里也只有右侧的门可以通行，进来以后是个岔路。走下方的入口来到垃圾处理间，正在调查垃圾箱时，被进来的老婆婆发现，蛮还挨了打。幸亏有女生不然可就……而且还



得到了一些情报——众人寻找的那张纸被这位噢吧桑擤鼻涕了(我的天,不会吧)。众人皆倒。出来以后刚要从正门出去，鹿山带着サガシド来了，看来这次带来了完成形态的サガシド。注意他一共两个形态。看着失败的副社长痛苦得不成样子了。众人离开大楼，出来后见到了雇主。将那张纸交给他后，听他念了一堆什么“337355XXX……送信”的话。原来这个大楼里已经安装了炸弹，离爆炸时间还有30分钟。GET BACKERS自然不是吹出来的，蛮和银次冲入大楼准备解除炸弹。进入大楼后在鹿山那里得到最后的ID卡。进入最右侧的最高干部专用的电梯来到6楼，在操作台前找到第一个炸弹，顺利拆除，时间剩余15分。通过电梯前往2楼，在一个设备上发现了第二个炸弹，拆除，时间剩余7分种。在3楼出了干部专用电梯后，穿过那个办公室后往下来，在去原先得到第一张ID卡的路上进入侧门,在这个办公室里找到第三个炸弹，拆除后只剩下最后3分钟了。GET BACKERS来到一楼，那个已经破坏的サガシド再次启动并向众人袭来。再次胜利以后大楼里传出了爆炸声。雇佣者还在外面得意的笑，忽然，GET BACKERS等人又变成了丧尸还袭击那雇佣者……没错,是蛮的“邪眼”产生的幻觉,原来这场闹剧只因为怨气而生。在这时，只听咚的一生サガシド跳到众人面前，这次已经是最终形态了(真没有料到还能进化)。再次胜出以后鹿山出现，这场闹剧的原因就



是他了，可是更让众人跌破眼镜的是他们居然又和好了。丢下几位和鹿山一起离开了。老几位回到酒吧准备休息一下，毕竟一夜没有合眼了。美慧却不知道什么时候来到了这里，哭着向银次求助——裕野出事了。作为原先裕野的老大自然不会袖手旁观了,准备营救吧。进入第五章。

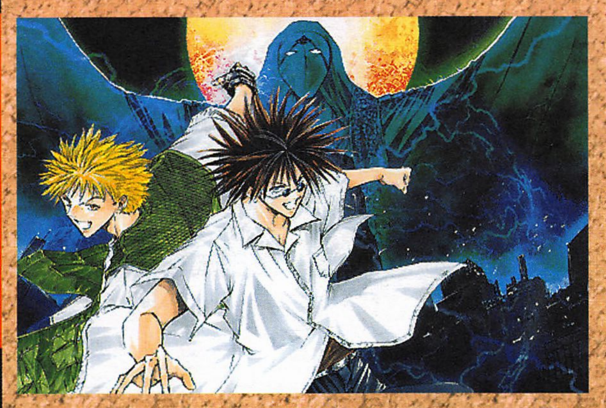
第五章　里新宿（马尺）全力急走！　友よ静かに……



前往公园,在里面找到一个秃头的家伙(在角落里不动的),对话后会立即进入战斗。将他收拾掉以后得到一些里督厅的情报,前往里督厅。来到里督厅以后，右侧的房门需要电子钥匙才可以打开，从上侧进入。一直往上到达电梯，同样需要钥匙，和电梯旁边的那个员工对话会有剧情。从他那里打听到裕野已经乘地铁走了。前往里新宿车站，来到车站以后,一股阴森的气愤袭面而来，这里好像发生了什么事情。穿过剪票口，上侧的楼梯有一个黑衣人守着，往右走同样的一个工作人员守着通往上方的楼梯。回来往右走，这里有两个楼梯分别通往不同的地方。往上走，下楼以后从右侧走，在里面打开房门终于找到了裕野。众人好心劝他，他却掏枪袭击银次等人，用武力制服他以后他却趁众人不备逃了。如果走下侧的楼梯在最里面的大厅也有两个黑衣人守着仅有的两条道路，现在还不能进入。回到左侧下楼，一直往里走，在分岔口往下来,再次下楼后在站台找到裕野。众人苦口婆心的说了半天还是不顶用，再次发生战斗。在次将他打败以后，裕野终于醒悟了，决定回去，这堂堂的男子汉还哭了。带着裕野回到酒吧，将他交给了美慧后，两人决定离开这里。最后裕野只是对银次说了句“我会让美慧幸福的。”便离开了。

第六章　战栗の里督厅潜入！スカラムーッエの野望を暴け！

另外众人怀疑裕野的事情可能和里督厅监察委员会有关联，一定是那5人的监察员搞的鬼。在这时赤尸来了，原来海温为了给大家增加战力才叫这家伙加入的。在赤尸的身后又进来一个アーシア的家伙，她好像也要去里督厅寻找一本叫什么《HOG》的书(有没有搞错，那是警察局耶)，还说了一大堆自己国家的事情，最后还是自己一人先离开了。神秘人这里，他那个手下也露出了真正面目“里督厅监察委员疑狱”。在疑狱离开以后，众人闯入了神秘人的处所。这次蛮却主动提出合作，并答应只要对方撤出里新宿便愿意支付100亿日元。来到里督厅，这里已经空无一人了。和正门旁边的人对话后发生战斗，胜利以后



得到电子钥匙A和此人的一些忠告。从右侧那个需要电子钥匙的门进去，通过铁梯来到地下室。穿过第一个走廊和一个房间后来到第二个走廊。在这里往左拐，连续下了几层楼发现有一个房门可以进入，到了里面后穿过房门往上走，右边的门无法打开，进入左侧的房门，在里面见到3个奇怪的家伙，对话后发生战斗，顺利取得电子钥匙B，不过遗憾的是让他们给跑了。继续追击在最里面使用电梯了，不过现在要去刚才不能进入的房间，退出得到钥匙的房间往上开门，连续下3层，打开门进入。穿过上侧的房间下两层楼进入，打开上边的门里面一片漆黑。在这里见到了里督厅内监委督议会长疑狱行使，取得电子C卡，并通过逼供得到一些关键情报，这时却不知道是谁将疑狱从空中提起带走了。另一个叫御循的家伙出现了，并带来了自己的军团，真是没有完了。再次搞定，那个家伙吓的连滚带爬的跑了。一



直往里进入电梯前往14层。往左拐进门一直往里走可以继续下楼，到第三层可以进门了。进来以后发现是个岔口，进入右侧的门是通往地下的楼梯。一



直来到最下层，穿过房间后，沿着窄道走，看到第一个路口后进入继续下楼。在这里也下到最下面以后可以进入一间有柱子的房间，这里有3个门，上边和右边的门相通，里面有一个电梯还不能进，而且有两个黑衣人守着个奇怪的机器。走下侧的门，穿过3个柱子的房间，来到一个有很多容器的屋子。突然赤井和那个青野出现了，一个是里督厅出纳长赤井太阳和里督厅行政委员青野月光（已经会过面了和花月）。干掉他们以后取得电子卡D。进门后下1层楼，在房间内那奇怪的机器后看到一个发光的东西，调查后得到“雷魂”。出去后来到底层，经过窄道还要下楼(有没有搞错呀？mine语：30层了，慢慢来吧）。到了最下层后有3个分支，一个是电梯（不能进），第一个往上去，穿过长长的通路来到一个白色的平台。那个御循会再次出现袭击众人，干掉这个外强中干的家伙后他的哥哥丈夫出现了，看来不像是坏人嘛，还向众人讲解了内监委的作用和“HOG”的真正含义——HAND OF GOD。最后还是要发生战斗的，不过众人还是上了神秘人的当了，丈夫和他弟弟在倒下前忠告GET BACKERS：如果内监委崩坏，里新宿的秩序将大乱，各种犯罪活动将无法制止，并希望GET BACKERS能破坏神秘人スカラムーツエ的计划。两人倒下后スカラムーツエ突然大笑着出现在众人面前，突然画面破裂。原来是蛮使用的邪眼，スカラムーツエ自知上了当，在他疏忽防备之时蛮突然击掉了スカラムーツエ的面具，原来是那个在酒吧里的外国人アーシア。原来蛮很早就怀疑了，只是为了慎重起见才使用了邪眼的特技，结果戳穿了アーシア的诡计。不过从アーシア那里了解了《神之记述》是她母亲临终前的预言……最后还将与其战斗，这家伙厉害的不得了，还可以连续攻击两回，而且是全体攻击。在她失败以后还不甘心使出“神之力”，能否胜利就看各位的水平了，在她临终前告诉众人HOG（神之手）可以打开通往未来的门。再次毫无收获的GET BACKERS回到酒吧，还受到王波的嘲笑，正在众人谈话之时，奈绪突然跑来了，告诉众人手术已经顺利完成了。一会山村和美慧也来到了这里后，海温也来了，去迎接新的挑战吧。这还不是结局呀，取回进度再开始游戏，会出现一个新的选项，这里会进行HOG夺还计划。

隐藏剧情：ACT OF… 里督厅ラスト・バトル 未知への挑战！

前往里督厅，和门口的小姐发生战斗，胜利以后得到电子卡A。进入右侧的门后下楼，通过铁梯来到地下室。穿过第一个走廊和一个房间后来到第

ACT OF…
裏都庁ラスト・バトル
未知への挑戦！

いい夢、見れたかい？

二个走廊。在这里往左拐，连续下了几层楼发现有一个房门可以进入，到了里面后穿过房门往上走，右边的门无法打开，进入左侧的房门，再次见到那3个家伙，进入旁边的门后，往上拐右侧有个门，进去后在里面角落找到电子钥匙B。退出3人众的房间，打开右侧的门下楼，到达最下层。穿过上侧的房间下两层楼进入，打开上边的门里面一片漆黑。亮了以后发现银次和赤尸不见了，眼前一个陷阱，原来是疑狱搞的鬼，将他打败，他却说了一些什么“赤……青……”之类的怪话。银次这边掉进陷阱了，在角落发现粮食可以回复体力。出了门以后进入右边的门，穿过房间再打开里面的房门突然赤井和青野出现了，战斗不可避免了，胜利以后得到电子钥匙C，两人穿过房门后，和找到这里的蛮等人会合了。回到刚才银次下落的地方，通过左侧的门经过一个房间后再进入左侧的门下楼，来到一个岔口后一直走，还要下楼，穿过那个房间后来到一个窄路口，进经过的第一个门，下楼，来到一个有柱子的房间。走下侧的门后到了御循和他的手下守候的房间了，搞定他以后得到电子钥匙D。下了一层楼以后，这时那个奇怪的机器和上次不一样了，在继续下楼和下楼以后，来到窄道后往上再次来到那个平台，见到了丈夫。看来他知道HOG的真正用处了，向众人唠叨了一番后跳了过来，原来他就是HOG中指的传说中的战士。击败他以后HOG已经成为了记忆，出来以后见到赶来的海温，银次大嚷肚子饿。哈哈，又来了。之后便是真正的结局了。在结尾画面可以看见在游戏中确实发生但没有出现的特殊画面。至此，《闪灵二人组·夺还屋》就此完结。



DRIVE2 ADVANCE

全30版详细攻略&剧情

车手2进化版	动作赛车游戏	美版2002年10月22日
GBA · GBASP	29.96美元	厂商INFOGRAMES

基本操作

人——

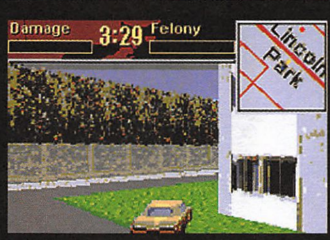
十字键：控制人的方向和跑动
B键：向后走，和十字键中的“下”作用一样
A键：向前走，和十字键中的“上”作用一样
L键：无作用
R键：上车

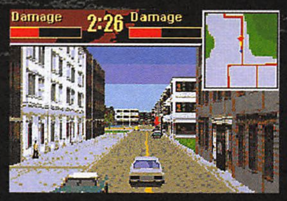
车——

十字键：控制车的方向
B键：刹车兼后退
A键：前进兼加速
L键：鸣车笛，驾驶警车是响警铃
R键：无作用
L键+R键：向后看
方向键“上”+R键：下车

游戏的任务虽然很丰富，但实际上一般都不脱离以下3种模式：

一般模式，一般都会有警察来捣乱。画面左上方的Damnge是自己车的损害值。当到达最高时车子就报废了，任务也会失败。有些任务是可以中途换车的，觉得自己的车不行就尽早换一辆吧。右上方是罪恶值。此值越高，警车的积极度就会越高，相对也就越难甩掉。这个值一般是不会增加的。只有在和警车相撞或是在警车追逐主角时，主角的车再去撞别的车才会增加。游戏中的警车十分讨厌，有些任务刚开始明明什么也没做，警车上来就撞！摆脱警车的最好办法就是走S型多拐弯。或是和路上其他的车辆擦着开。那些智障的警察多半会自己就乱了，不是撞到墙上就是和别的车来个KISS。注意看右边的地图，那会显示警车的可视范围。很多时候可以利用地形避开警车的视线。实践证明，巧妙的躲过一个警车远比横冲直撞来的划算。游戏中所有的目标车和目的地的正上方都会有一个很明显的红色的箭头，很容易辨认。时间的倒计时在画面的正上方。





其次就是表示追逐战了，目的只有一个，那就是截下或干脆撞坏目标车。右上方的Felony被换成了Damnge。这是表示对手车辆的损害值。游戏中，大货车的抗撞击能力远高于小跑车。但是大车的速度慢是其最大的弱点。到底使用什么样的车辆还是要视游戏的具体情况而定。



最后显示的游戏方式是最特别的——跟踪。这种任务也是最简单。只要跟着目标车就行了，也没有时间限制。唯一感觉不爽的就是目标车走的太慢，有时真想上去踢它一脚：你就不能快点？！右上方的Distance表示己车和目标车之间的距离，越接近左边就越近，反之就越远，尽量把游标控制在中间。

另外在任务中按START见可以调出地图，多看看地图可以了解到当前自己和目的地的位置，好选择一条最佳路线。

全剧情全流程难点大解析

——序幕

在红河酒吧，Pink Lenny正在同一个刺有纹身的巴西人交谈。

pink lenny："我让他舔我的鞋， 我真想把那声音录下来。"

突然，酒吧外冲进一个持枪男子，一声枪响后巴西人倒地而死！而Lenny则逃了出去。

在陈尸所里。

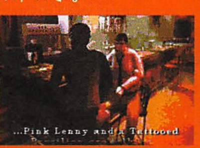
上司："你知道这些标志是什么意思吗。Jones？"

Jones："当然，听说过Alvero Vasqusz吗？这个纹身男就是他们的人。我曾经和那帮家伙一起秘密地混了很久，但是却一直不知道这个人，会是从城外来的吗？"

Tanner："很有可能。在芝加哥Vasquez 正在抢Solomon Caine的生意。有任何目击者吗？"

上司："有。我们问到了一个在持枪者刚进入就出来的人。他说他什么都没有看见，我当然不信了。我们可以把他截下来问个明白。你们两人去吧，让他说出点什么来。"





任务1

很简单，就是让玩家熟悉操作的，开着最初上的车，到指定地点换另一辆车就可以了，其中会给出很多关于操作的提示（就是没有怎么下车，暴汗~~~）。跟着来就行了，要是不了解就看最前面的操作指南。时限：4分钟。

任务2

一直跟着目击者的车就可以了，注意不要被甩掉。时限：无。



任务3

目击者换了一辆车，看来跟踪失败了。为了尽快解决问题。Tanner他们准备强行把他截下。这也是让玩家熟悉系统的一关，只要把目标车的损害值撞满就好了。在这关先好好找找撞车的感觉，因为以后要经常用到-_-bb 时限：2分30。



Tanner："老家伙，说话！"

目击者："嘿！嘿！请小心点，很容易走火的，你想知道点什么？"

Tanne："告诉我关于那个持枪人的事情！"

目击者："好，好，我说，那是一个很健壮的帅哥，好像还带着一把现在很流行的那种枪身被锯断的手枪。我就是这样对警察说的……"

Tanner："那个死了的家伙呢？"

目击者："……以前并没有见过他。"

Tanner："说谎！！"

目击者："我发誓是真的。但我知道同他讲话的那个人，他叫Pink Lenny，我估计杀手是受他指挥的。我就知道这么多了。"

Jones："我估计那个杀手就是为Solomon Caine卖命的pumk Jericho。每个人都知道他喜欢短身长枪……但是Lenny是Caine的助手，为什么Caine想要他死呢？"



Tanner："不会是他有异心了吧？"

Jones："这么说来，难道他就是在暗中接触Vasquez的人？但那等于是自杀啊。Caine会把他当午饭吃了的。"

Tanner："也许他知道的东西会让 Caine先垮掉的。"

任务4

Jones他们听说有巴西人最近通过船运来了一批货，于是他们决定跟踪与看看有没有什么可疑的线索。这关也是暴简单，跟踪——跟着走就行了。上面的系统介绍中也把注意事项说的很明白了。Pass 时限：无。

任务5

白痴警察竟然怀疑我们。真是有够智障。驾车到达指定地点就可以了。因为刚开始的罪恶度就是满的。警车会不遗余力的来追你。距离不是很长应该不难通过。时限：3分20。

Jones："他已离开车了。让我们过去看看有什么东西……"

Jones："啊？这不是毒品，而是些印刷品！"

Tanne："这东西是从巴西船运过来的。"

Jones："假护照。这份贴有Lenny的照片。Fernando Brindiero……对！就是他！他长的可真像个Fernando 啊。我们分头行动。2个小时后我们在唐人街汇合。"



Caine："我就是 Solomon Caine。听说你一直在到处打听我"朋友"Lenny的下落。你们是什么关系？"

Tanner："他骗了我们。我们有个重要的东西落到了他的手中。我们想要回来。"

Caine："我建议你把过去的事都忘掉，除非你把自己的命看得还不如100块钱重要。"

Tanner："我知道你现在失去了Lenny，而且我知道他现在在哪。他现在正为Vasquez工作。而且我敢打赌他现在正在向Vasquez述说关于你生意方面的事情。我想这不是什么好事吧？"

Caine："你到底想怎样？"

Tanner："你让我成为你的同伙，我可以帮你找回Lenny。"

Jericho："我现在就去把他揪出来。Caine先生，你愿意的话我现在就去杀了那家伙！"

Caine："等等！小子，你让我凭什么相信你？"

Tanner："我的同伙也与Vasquez的人有联系。你可以去问他们。并且我也将为你效劳。"

Caine："我听说你是个不错的人，你曾把Jericho 打倒在地。但还得通过你所说的联系来说服我。马上去做你该做的事。要是做的好，我不会让你白干的。要是有什么差错，你就等别人在Michigan湖底找你的尸体吧。"

任务6

Tanner他们发现警察对他们的追捕是有人在幕后操纵。这时他们发现有人暗中跟踪他们。当这些人发觉行踪败露后准备逃走。没什么可说了，一个字——追！注意目标车的速度很快，尽量不要撞到路边或别的车上。否则很容易失败。可能是GBA的机能都用到画面上了吧（说实话，这款游戏的画面真是不错，以GBA的机能竟然能做出这么大场景的3D游戏真是不容易啊）敌车的AI低到令人发指。经常能够看到他们在周围没有干扰的情况下自己撞到墙上？！－_－bbb 总之只要不失误就可以跟着他们来到一个很隐蔽的地方。车里的人竟然是——Solomon Caine？！

任务7



Caine命令Tanner他们去接一些人去到当地的俱乐部见面。无可选择的Tanner只好答应。这次任务的路程很远。而且还有很多的警车堵截要多小心车子的损害值。当把人接到后更不要过多的和其他车辆进行碰撞。因为乘客会从车里"飞"?!出去。总之就是要小心。时间上够用。这关还是要稳。时限：6分。

任务8



Vasquez把装有炸弹的车混到Caine的车里。Tanner的任务就是找到它，并把它开到Vasquez的酒店去。路不是很远。而且还没有警车追尾。先到地图上的指定地点换上装有炸弹的车。再把车开到酒店就可以了。需要注意的是：经过笔者亲身测试，用模拟器玩这关会死机，而同样的ROM烧到烧录卡用GBA玩就没有事。原因不明……时限4分50。

Jone(电话)："嘿，Tanner，我发现了点关于Lenny的线索。Vasquez他们带着他不停地绕着城转。但现在，他正停在一家位于居住区的很脏的旅社那儿。他很强壮，我想我们还不能抓住他，但至少可以照几张照片。"

Tanner："盯住他。看看他要到哪儿去。让Caine再焦虑一会儿也无所谓。"

Pink Lenny："我们明天动身，将连续行驶48小时。"

Brazilian(电话)："时间不足，头！"

Pink Lenny："如果Vasquez说时间足够，那么时间就足够！"

Brazilian(电话)："是的。"

Pink Lenny："我在这儿说了算，你们最好放明白点。明白？当你到达时，我将和Rosanna Soto到达城外。我猜Caine一定会很难过的。"

任务9

Lenny从巴西运过来一批军火，估计就是为了对付Caine的。在Jone指挥下，Tanner找到装有军火的货车。这关里会有Vasquez的人出来阻挠，所以在截车以前最好先甩掉他们。因为这次是抢东西，不用把车全部撞毁。只要损害值过半它就会自己停下来。把抢来的车开到指定地点就算过关。时限：5分50。



任务10

Jone又找到一批货，我们可怜的Tanner只好再次出动（倒！早说啊）。虽然这次的任务和上一个任务基本相同，但是难度却大了不少。因为从一开始就有一群人没命的追主角，这时即使你把目标车截下来也没法换车，因为被警车追捕或是敌人追杀的过程中是无法下车的，还是先把跟尾的车甩掉再截车。但目标车的移动速度比主角的车慢，很容易就会跑到它的前面去，想要不跟丢就需要完全了解它的行动路线，所以要多试几次把行动路线记下来，甩掉敌车后马上再回头撞车。只要把损害值撞到30%即可。抢到车后把它开到指定地点。时限：5分。

任务11



尽管Jone和Tanner防备再三，但是糟糕的事情还是发生了，Vasquez竟然派人把Caine的酒店炸了。为了能够救出其中的幸存者，Tanner只身一人前去酒店。接到人后，麻烦的警察又会出现。这时的罪恶值还是会满值。这些不分是非的警察会凶猛的对Tanner一伙人进攻。尽快开到安全地点。时限：4分15秒。

Jones："看来Caine对那酒店的事很生气，好像加大了力度。"

Tanner："他会为我们阻止了一些运输而感到高兴的。不过我对我们放过的几个一点都不在意。"

Jones："那儿的事情变的血腥了。我们得快点让它结束，再拖住Lenny，让他无法脱身。我想Rosanna Soto是关键。希望她已经离开了。可爱的拉丁女孩……"

Tanner："Jones，把你的心思多放点在工作上。找到她，我会做剩下的事情。"



任务12



为了找到拉丁女孩Soto，Tanner准备搜查一些可疑的车辆。任务中需要依次截下3辆车，难度会越来越高。尤其是最后一辆，速度很快而且耐久度也很高，比较麻烦。最好收拾一辆就马上再换一辆新车。保证自己车的损害值一直是0，这样才有胜算。时限：10分。

终于找出可疑车辆的Tanner在车里寻找着，希望可以发现一些线索。突然他找到了一张照片，上面是一个很漂亮女孩，

"小女孩，你就是 Rosenna Soto了吧。"

当Tanner把照片翻过来时才发现："不会吧，Rosenna Soto 是艘船？"

照片中的船上赫然印着Rosenna Soto。





任务13



可能是对主角等人在大街上横冲直撞看不下去了吧，警察再次出动围剿。这关开始时罪恶值就是满的。但是不用怕，路程不是很远，而且时间上也很充裕。完成应该不是很难。注意在到达目的地时要甩掉尾巴。时限：10分。

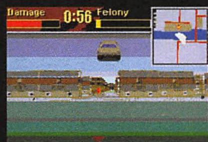
任务14

好不容易逃出了警察的通缉，麻烦事就又来了。Vasquez的手下又把Caine的印刷厂给毁了，暴怒下的Caine的命令Tanner无论如何也要把凶手抓回来。本关终于没有警车了。开始距离目标车很远，有很长的一段路要走，注意损害值。要是坏得太厉害就换一辆吧，晚了就没时间换了。这个任务的时间比较紧。开始时不要太耽误时间。时限：5分30。



任务15

得知Lenny要乘坐Rosenna Soto离开，Tanner马上出动了，目标就是抓回Lenny。本任务中最大难点就是如何克服时间的过短。警车可以无视。想要在规定时间到达目的地就要来一次柯大侠（不是柯镇恶啊！）的飞跃黄河（还是长江）。如下图所示，目标在一条河的对面，而河的这边刚好有一个踏板。没啥说的，最大马力冲过去！！时限：2分2。





Tanner："他X的，我们来晚了！"

Tanner他们终究还是来晚了一步，看着不远处的Rosanna Soto号。他们并没有丧失信心。而是来到港口的负责人办公室。

Tanner："Rosanna Soto要驶向哪儿？"

港口工人："你无权过问，我什么都不会告诉你的。"

Tanner："我有枪，那就是我的权利。"

港口工人："好的，好的。反正与我无关，告诉你吧，她驶向里约热内卢。"





为了能够抓到Lenny，Caine一伙人来到了圣地亚哥。

Jones："欢迎来到里约热内卢，Caine。"

Caine："我来这是有事要办，不是来快乐的。我眼睁睁地看着芝加哥从我手中被夺走。Tanner，你要帮我向Vasquez 报仇！"



任务16

听说Vasquez的手下在里约热内卢这片很是嚣张，Caine准备先给他们来个下马威。命令Tanner去毁掉他们的车子。任务很简单，开着大货车撞就行了。目标车一共有4辆而且都是不动的，利用这个机会先熟悉一下地形。这里的道路明显要比芝加哥要窄。时限：8分。



任务17



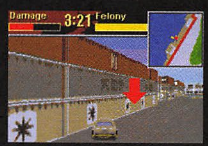
Vasquez正在秘密运输一些武器，Tanner决定截下来查出他们的来源地。又是一次追逐比赛。开始时和目标车之间有一定距离，道路比较宽阔，难度一般。有前面的经验应该不会有太大问题。其实有时候还真的靠运气。要是碰上敌车自己撞到墙上或是电线杆上，就一定要把握好机会，重创之。时限：6分30。

任务18

既然知道了敌人武器库的位置。Caine决定趁这个机会反击，炸掉那里。C4炸弹在城市西部Caine的一个朋友那里。又一个很简单的任务，只要在规定的时间到达指定地点拿到C4炸弹即可。时限：5分。



任务19



接着上个任务，拿到炸弹后有很多的警车围上来。按原路逃离出去。Vasquez的武器库在地图的最左边。沿着主公路会很容易找到。在到达武器库后如果有警车尾随是无法安放C4炸弹的。一共有3个安放的地点（看箭头的提示），从安放第一个到逃出一共只有30秒的时间，所以一定不能犹豫。时限：5分。

在C4爆炸后的残骸中，出现了一个配有枪身被锯短一截长枪的人，不是别人他正是Caine的头号杀手Jericho。



Jericho："我们的那个神驾驶员哪里去了？他最好到达这儿，现在！"

任务20

Jericho倒真是有够能添乱，本来这次炸掉Jericho的武器库应该说是对他的一个重创。但是因为Jericho在嫉妒心的驱使下犯下大错，被Jericho的人抓去了。情况紧急Tanner准备去营救他。Jericho被关押地离起始位置不是很远。找到他后会有大量警车出现（为什么总是在关键时候捣乱），冲破重围到达安全地点。时限：5分。

任务21

不幸的是，Jericho的司机在混乱中被警察抓去了，他们要把受伤的他通过救护车送往安全地点。我们的任务就是截下救护车，抢回司机。

救护车就在附近，但是有警车保护，甩掉警车后把救护车的损害值撞到30%以上就可以。开着救护车到指定的地点。这时警方的车辆会增多，而且罪恶值也变全满。因为救护车的速度很慢，不可能通过速度甩掉警车。所以还是先躲为妙。目的地不是很远，看地图能够找到。时限：7分5。

任务22



Tanner能够有现在的成就，都是因为有好友Jones在背后帮助的，没有他准确的情报，Tanner不可能成功。显然，Jones成为敌人的眼中钉。Vasquez派人来打探Jones的隐藏住所。不能够让他跑掉，为了朋友，也为了自己。追！！

此关比较难，目标车的速度快，而且车的耐久力和主角的车相当，想要撞毁它就必须需要技巧。既然是咱们撞他当然是咱们主动。那种都增加一样的损害值的碰撞毫无意义。还是最好把它逼到角落里，再慢慢蹂躏。 时限：3分50

任务23



Caine想到了一个复仇的办法，首先要偷一辆警车，这种重任当然的又加在我们Tanner的身上。到地图上标志的警察局门前换乘一辆警车。这时大量警车又会出现。开着警车原路返回。注意损害值不能过半。因为Caine说过,这车还有用。(废话，没用偷来干嘛？）时限：5分。

任务24

这个任务好玩啊！先是利用警车把Vasquez手下的车给截下来，不要忘记使用警铃，否则人家不会理你的。（呵呵~~警察抓小偷）开着Vasquez他们人的车这就可以大摇大摆的进入

Vasquez的领地了。把装有定时炸弹的车开进Vasquez的大厦后赶快逃出。逃跑只有1分半的时间。路程较远。最好找辆车（在刚出来不远处右拐会看到）。还要提醒一下用模拟器玩这关也会死机。时限：3分30

任务25

被耍的Vasquez当然不会就这么吞下这口气，他把报复的对象竟然又定为Jones（有没有搞错，干嘛不直接去找Caine），知道朋友有危险。Tanner马上赶往Jones的住处。

这关又变的很简单了。只要按地图上的标志把车开到Jones家就可以了。时限：4分15。

Tanner和 Jones两人来到河边。

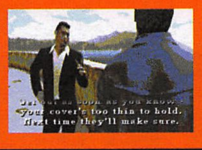
Jones："他们后天就带Lenny走了。 我会在那之前几小时搞到有关所有的情报。"

Tanner："你确认？"

Jones："我确认！我是个神奇的人。我从哪儿都能得到暗示。"

Tanner："搞定后尽快离开，你的防御太差，撑不了多久。他们下次不会放过你的。"

Jones："只要没结束，我就会坚持。"



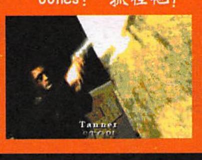


Tanner："Jones，你在吗？"

Jones："Tanner，是你，他跑了！"

Tanner："站住！"

Jones："抓住他！"





任务26

Jones被人用枪打伤了？！Tanner简直就不敢相信自己的眼睛。眼看着凶手就要逃走。愤怒的Tanner追了上去。本关的敌车很怪，他只会绕着一个地图西部的一个湖跑。可能是想把主角带到水里去吧，但是他倒是经常自己掉里去。（有一次笔者玩这关时就是，本来时间剩的很少了，我都没信心准备restart了，他竟然自己掉水里了，任务达成？！）时限：3分15。

任务27

虽然抓到了凶手，但是Jones还在流着血，随时都有生命危险，要尽快把Jones送往医院。

原路返回，回到Jones的住处把Jones带上车送往医院。警车总是会适时的出现。不要管他们，朋友的生命最重要！！时限：6分。

任务28

在去医院的途中Jones告诉Tanner最近得来的消息，Lenny马上就要离开这里，会有一辆很豪华的轿车接他走的。安置好Jones后，Tanner和Jericho准备先跟踪Lenny，随机应变。

又是跟踪，除了路程比原来的任务长以外没有什么不同了，不说了。时限：无。

任务29

Lenny似乎发现了被人跟踪，准备逃走，没别的办法，只好追了。不愧是豪华轿车啊！速度就是不一样！而且时限又非常的短，有时甚至一下没碰到人家时间就没有了，运气在这里就显得很重要了，说不定给Lenny开车的那个司机啥时候会喝点酒，一头撞到墙上呢……这是本游戏中最后一个追逐战了，有什么能耐就使出来吧。时限：1分30。

Tanner："在这里你完蛋了，Jericho。"

Jericho："你用枪指着我？"

Tanner："把你的枪放下来。"

Jericho："真是个愚蠢的错误。"

Tanner："告诉Caine，我比他更需要Lenny。"

Jericho："你等着吧！"

任务30

逮捕了Lenny的Tanner准备离开里约热内卢，（终于知道Tanner他们的身份了吧）但是Jericho不可能轻易放过他们的。这次的敌车很多。路程又很远。沿着主公路一直开到地图北边就可以了。Tanner一伙人终于回到了芝加哥。回家的感觉真好！！

上司："欢迎你回到芝加哥，Lenny。这儿没什么大不了的事情了。你的巴西朋友快走了， 我正在重新认识这儿的情况。这之后Caine和 Vasquez会怎样呢？"

Tanner："会到他们原来属于的地方。我们离阻止他们还差的挺远，Lenny 会帮助我们的，是吗 Lenny？"



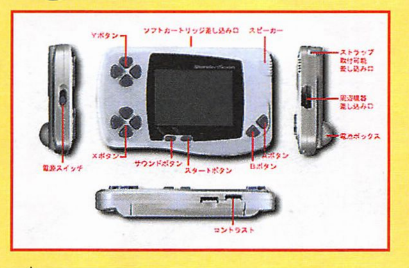

GAME BOY ADVANCE
THE LEGEND OF
ZELDA
塞尔达传说
众神的三角力量&4神剑

美丽天鹅的噩梦 Wonder Swan

最成功的失败者

为什么如此说，想必大家也清楚。WS从发售之初就是GB的最大竞争者，外形采用GB生父横井军平的理论横着竖着都可以玩。同时也是WS把掌机屏幕的正方形给改变了，屏弃了以往竞争掌机的耗电问题（目前是电池使用时间最长的主机）……虽然拥有RPG巨头SQUARE的支持，但WS玩家买机器却并不是为了专门玩FF。最终在GB的号召力和软件的炮击中败下阵来，不过对GB和今后掌机发展带来的影响将是深远的。下面我们就回顾一下WS主机的辉煌史。

硬件规格



- 本体74.3×121×24.3(mm)单３电池使用*
- 本体74.3×121×17.5(mm)专用充电池使用*
- 屏幕大小41.8×65.2×6.0(mm)
- 重量约110g
- 单３型碱性电池（使用节数１节）
- 或者使用特别发售充电电池
- CPU：16bit（3.072MHz）
- LCD：FSTN反射型LCD
- 解析度：224×144点（横放）
- 画面大小：2.49英寸
- 卡带容量：最大128Mb

这个是WS最初的主机，发售于1999年3月4日，售价4800日元（只相当于现在GBA最低卡带的价钱），采用黑白液晶屏幕，不仅是为了减少电力同时也是减少成本，毕竟BANDAI和液晶厂商的合作关系没有任天堂来的时间长。不过由于采用了8级灰度显示，使得画面表现得也很出色。采用单三号电池1节可以连续使用30小时以上，真是可怕。





除了超酷的外形，这种玩法也是WS的独创，根据不同的游戏来采用不同的使用方法，比如RPG可以横着来，射击游戏可以竖着使用。卡带也是如同GBA卡带般的小巧。

以全新姿态登场的神奇天鹅 担起挑战GB系列的重担

2000.12.09日 丑小鸭终于变天鹅了。为了应付GB的彩色化和即将发售的GBA，BANDAI终于将原先的黑白屏幕换成了彩色的，也不是简单的换换屏幕，内部的RAM就由以前的128K BIT大大增强为512K BIT，使得卡带容量的上限也到了512Mb（不过可悲的是，到死都没有用到），屏幕增加到了2.8英寸，机体外形也比以前大了，不过只增加了2g。在使用时间上成了20小时（同样是1节电池），由于屏幕的更换使得价钱上涨到了6800日元，为了这个价钱也是牺牲屏幕做来

的，虽然是彩色，但是和GBC(A)的屏幕相比还是有差距的。黑白卡带也可以在新主机上使用。发售当天还有重量级的软件FF的发售，限定版的套装主机售价9999日元，比单买还合算，造成了不小的抢购热潮，很快就到了缺货的地步。



在玩家中造成巨大反响的天鹅



2002.07.12日 WS的最终形态献身——神奇天鹅·水晶。改动的地方主要是液晶屏幕，换成了和GBA同一个级别的TFT反射型。同时使用时间再次缩水到15小时（这对1节电池也是个不小的数字啊），完全兼容以前的所有卡带和周边，售价是7800日元。虽然超值，但是这时WS基本在GBA的打击下奄奄一息了。

天鹅进化版诞生！

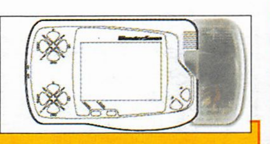
WS主流周边全了解！天鹅的神奇功能尽展现！



通过USB连接线可以将WS和电脑或者PS2连接在一起，可以相互交换游戏数据，相当与GBA和NGC的连动一样，把WS上的游戏数据传到PS2上继续玩或者反之使用。

WS的网络连接周边WONDER GATE，通过这个设备不仅可以连接互联网，享受上网冲浪的乐趣，而且还可以进行无线通信或者进行数据交换。同时如果访问专门站点可以下载游戏存档或者追加新道具或者剧情。发售于2003.03.31日。





这是WS的红外线通信器WONDER WAVE，通过这个可以和PS的PDA型记忆卡相互的交换资料，进行游戏互动。发售于2000.12月，售价是1500日元。最大通信距离是20米。





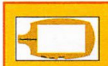








WS的很有趣的外设WONDER BORG。通过这个东西可以操作机械昆虫，简直就把WS变成了一个遥控器。绝对是很好玩的东西，可操作机器人的外形除了昆虫以外还有大家熟悉的机动战士系列等，可谓能满足所有人的要求（风语：如果有多罗就好了）。发售时间是2000.12.07，售价是12000日元（没错，很奢侈的周边啊，比本体还要贵）。



这个是专门对应水晶版主机发售的屏幕保护镜面，售价是470日元。



WS的专门耳机转接器，如果要听更好的声音效果只有再买一个这个了。售价2700日元。



WS专用通信连接线，可以简单实现双机对战或者交换数据。售价1450日元。



WS的专用充电电池，使用时充电1小时，能连续工作12小时以上。售价是3700日元

天鹅游戏回顾

gokumine

随着BANDAI宣布加盟GBA游戏阵营以后彻底的宣布WS已经死亡。给本来游戏就不多WS主机更蒙上了一层阴影。不过WS还是有很多的经典作品是GB所没有的，从本期开始，mine将对已经发售的WS和WSC的全部游戏进行一个回顾。另外由于很多游戏连BANDAI的官方主页也没有相关信息可找，因此发售时间和价钱就不得考究了，还请读者见谅，mine先给大家赔礼了。

最终幻想 Final Fantasy



SQUARE的翻身作品《最终幻想》的FC复刻版。虽然有炒冷饭的嫌疑，不过大家从画面上来看就清楚了，游戏不仅是100%的原汁原味，画面基本都是重新制作的，没有半点马虎的意思，比起FC的画面提高的不是一个档次。对于在手掌机上享受如此的大作真是让人激动——不管您是否以前玩过本作都不应该错过。单为此游戏而购买主机的玩家相信也不在少数的。




数码宝贝02-D1定时器



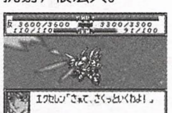
这个游戏说白了也是借这口袋妖怪的热潮而产生的衍生物。游戏中讲的是主角在电脑的数码世界冒险的故事，里面有很多的数码宝贝，要带领自己的数码宝贝部队铲除邪恶。里面的那些数码宝贝也都非常的可爱，通过游戏的不断发展，自己的数码宝贝还能进化成更厉害的形态，真是个不折不扣的仿制品。

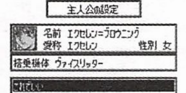



超级机器人大战 精华版2・第2部 宇宙激震篇



WS上的超级SLG游戏，制作水平是不容质疑。本游戏是《机战》3步曲的第二作——《宇宙激震篇》，主角是大家熟识的原创人物艾克塞玲。由于是宇宙激震篇，因此本作的战场就在浩瀚的宇宙空间。游戏画面由于是在WS上的原因，效果不是很理想，只能说比起GB的《第二次G》有所提升，但是音乐的效果还是比较明显的，剧情也没的挑剔，很宏大。



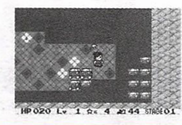


铁拳卡片挑战赛 Tekken Card Challenge



以NAMCO的铁拳为名真是很吸引人，不过做成卡片的游戏就未免和这个格斗大作相违背了。游戏中要先选择一名铁拳人物，在迷宫中搜集卡片，因为迷宫内部是看不见的，而且有行动限制，就是要玩家在用最少的步子收集迷宫中的卡片。如果在迷宫中遇到敌人，就会进入战斗，通过收集的卡片来打倒敌人。游戏很简单，不过战斗时选择卡片比较麻烦些，需要看准了才能按到自己想要的卡片。



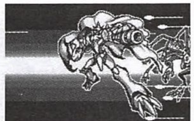


数码宝贝02–附属团队



数码宝贝的另一个版本，游戏是一开始主角两人在玩电脑游戏，突然从电脑中出现的数码宝贝西蒙将主角带入了数码宝贝的世界，要他帮助铲除邪恶的数码宝贝。要想战胜强敌，就要通过手中的召唤器让自己的数码宝贝进行装甲进化，变得更强大。游戏画面就黑白的游戏来说也相当的不错。



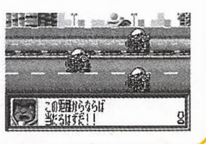


SD高达G世代 SD Gundam G Generation



WS上的SD高达系列作品，游戏忠实再现了很多高达的经典剧情，尤其是一年战争中的著名战役。不过既然是SD系列的游戏,最吸引人的地方要算是在战斗中捕获敌人的机动战士，然后进行开发新型机了。同时搭乘着敌人的机体和敌人战斗也是其他机器人游戏不能体会的。战斗中增加了一个ID指令设计，相当于《机战》中的精神指令。游戏做的水平很高，以WS的黑白画面来看也是相当不错的。



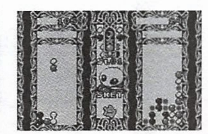


噗哟噗哟方块通2·专业版



SEGA制作的超级人气PUZ《噗呦噗呦通》也就是大家常说的《魔法气泡》。游戏的灵感不用说也是来自游戏历史NO.1的《俄罗斯方块》，不过这个游戏是通过消除不同颜色的气泡来玩的，不一定要把某一行放满，只要有4个或4个以上的相同颜色气泡连起来就能消除，对战时消除气泡后还能给予对手妨碍，是让人欲罢不能的游戏，也是很多MM通过这个游戏而对其他游戏感兴趣的。





陆行鸟之不可思议迷宫

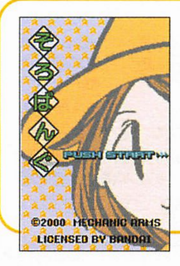


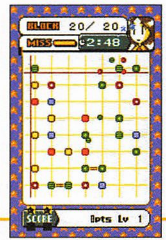
SQUARE的可爱角色陆行鸟作为主角的游戏,里面不仅有陆行鸟还有大家也很熟悉的莫古利等角色。游戏类型很像著名的《风来的西林》，要在迷宫中冒险，不仅可以通过在迷宫中练级，还能拣到很多的物品。平时可以随时移动，一旦遇到敌人就会变成每人走一步的状态，不计算好是很难逃脱的，还有游戏也没有饱腹度的设计，冒险的时候也一定不要忘记看。

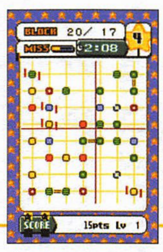




魔术算盘 Soroban Gu

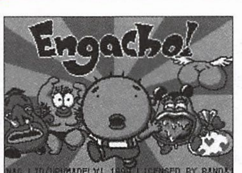




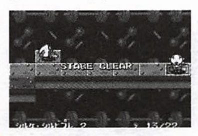


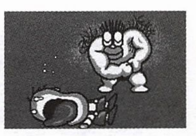
正如游戏其名——《魔术算盘》一样，游戏正是像变魔术一样有趣。游戏由于是变成了竖着的玩法，因此用模拟器也许不是很习惯，大家的目的就是要通过方向键调整坐标，也就是图片上的红线，然后通过确认键调整算盘珠的位置，3个相同颜色的珠子连起来就会消失，在限定时间内全部清屏后就能过关，虽然看似简单，玩起来一定会手忙脚乱的。

返家十万里 Engacho!



这个游戏的人物设定也相当的爆笑，游戏的玩法也十分的简单，就是选择好挑战的对手后，在场地内有相对的步数限制的走动。当你行动的时候你的对手也会按照你相同的方向移动，玩家的目的就是要到达另一端对手堵住的场地。合理的利用地形就是这个游戏的成功关键了，一定要先算计好再行动，不然被堵到角落里就只有game over了。





机动战士高达Vol.1 —Side7



我没有看错吧?这个是WS的游戏? 开始真是着实的吓了我一跳，可以说是在看简单的动画也不为过啊。游戏完全再现一年战争的事件，开始也和动画一样的剧情开始阿姆罗的机师生涯，强烈推荐熟悉动画剧情的朋友玩玩。战斗画面采用的是“驾驶仓”目测锁敌，然后根据情况选择武器攻击，战斗画面也是类似于播放动画式的，还穿插大量的特写图片，真是让人大呼过瘾。



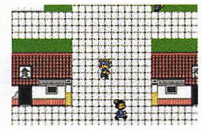


仙界传2 Senkaiden 2



虽然不熟悉的玩家从名字看不出来，但是只要一游戏肯定会明白是什么游戏，对，就是《封神演义》。这个游戏是根据日本漫画改编的（虽然漫画是根据中国原著而来的），游戏的目的自然是协助周武王姬发讨伐商纣王，只要了解原著剧情再稍微懂点日文的玩家玩起来应该就得心应手的。算个是很简单的RPG。

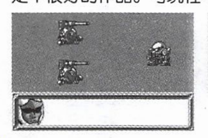


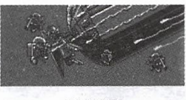


SD高达・激震篇



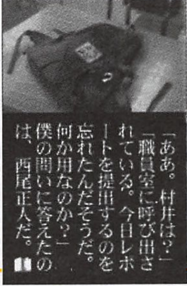
又是一个《SD高达》系列的游戏，由于这个游戏出的时间比较早，因此画面现在看来很差，不说剧情，单说战斗方法采用的是战舰遭遇战后一对一的展开MS进行双方互攻，而且战舰皮厚耐打，在时间上来的要比较拖沓，可以说不是个很好的作品。可玩性不是很大。

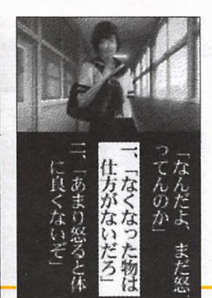




午夜凶灵 Ring Infinity







这是个电子小说，大家也一定听说过《午夜凶灵》吧，就是这个了。游戏是从一盘受了诅咒的录影带开始的，在主角的周围不断的出现命案……游戏对气氛营造的很不错，黑白画面更能表现恐怖的氛围。配合文字的画面都是经过模糊处理的真实照片，再配合上一些真实语音，真是很不错，只是对日文不是在行的玩家可就不推荐了。

DJ快手 Turntablist - DJ Battle



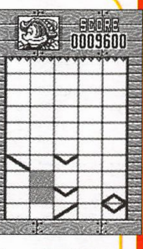
终于有的发挥WS优质音质的时候了，这个DJ游戏可以说是和好的发挥的WS在音质方面的特长，做得很棒，不过这要在专用耳机的支持下才能享受的。游戏通过画面移动的键盘来按相对应的键位，既欣赏音乐又锻炼了反应。不过如果不练上一段时间的话，是很难掌握这个游戏的。





线条方块 GunPey





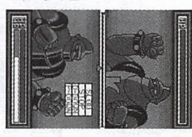
这个就是横井军平先生所提出的理论——简单好玩而产生的游戏。游戏中玩家就利用简单的方块来调换线条的位置，然后只要让线条连接到两边就会把连接的线条消失掉。看起来很简单的，但是玩起来就不是那么回事了，因为线条不断的增加，经常是弄得手忙脚乱，顾了上边看不了下边，呵呵，很上瘾的游戏，超级推荐的作品。

铁人28号 Tetujin 28



这个游戏是要玩家操作这个由玩家父亲开发的铁人28号来进行战斗，游戏采用横面进行剧情发展，用纵向进行战斗可以说是比较新颖的，不过同时带来的麻烦也是显而易见的。战斗是由于是如此的操作，要好好的适应一下才能达到准确的出招。游戏只能说是一般，另外机器人的设定也不晓得是什么年代的古董机器。

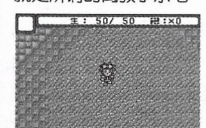


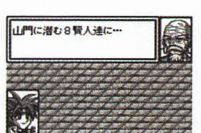


谜王 Nazo Oh Pocket

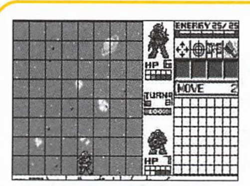


真是的这个游戏玩了很长时间都摸不到头脑，基本上只能靠运气。为什么这么说呢？因为这个游戏是提问式的，主角上哪里都要进行挑战，而挑战的内容就是诸如日本历史、文学人物、音乐常识……很是麻烦，对日本不是非常了解的休想玩下去，不是很推荐。不过这个应该就是所谓的寓教于乐吧……





装甲部队 Armored Unit



不是很好玩的机器人游戏，玩家要操作机器人和敌人的机器人战斗。战斗方法无外乎就是移动找敌人（每次走一格），敌人也会移动，只有和敌人挨着以后才能看见敌人的身影，发现敌人后就要进行攻击，一次打中HP就减1点。干掉所有敌人就能完成一个任务。

mine语：以上19个游戏就是本期我对WS游戏的评价，由于时间关系只能简单的试玩一下，而没有深入的玩下去。因此评价也许有些片面性，希望大家理解，现在WS主机已经非常的便宜了，买来收藏可以说是非常的实惠。有条件的玩家不妨买了再挑几个游戏试试，一定会感觉到和GBA不同的魅力所在。

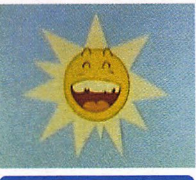
风某：下期番外地真是要命的东西啊！说不定还会有某人出现哦……

玩掌机！生活就是美！

POCKET 专业户



看了N多的来信，这次风林不得不再到《掌机迷》中充当管家的角色了！欢迎大家来信表达自己对本书的看法和感想，“专业户=闯关族的家”。



认真填写调查表

本志附带的调查表，希望大家能够认真填写，这将对我们下期的制作方针起到关键作用，欢迎给《掌机迷》来信。

中国出了个《掌机迷》

匆匆忙忙赶鸭子上架——大概是风林的想法吧！

这次《掌机迷》的诞生应该是应了很多掌机玩家的心声。而如果没有广大玩家的呼声，想来这本专刊一时半会儿还真不会蹦出来。

总的说来这次《掌机迷》与以前电软时代所推出的掌机书刊比较起来有很大的不同，不仅仅是全彩页、低价格，赠送光盘更是创了国内同类书刊的先河。而且在栏目设置以及内容的安排上都突显不同，树立起自己的特色与形象。

总的来说，《掌机迷》还是本重在“用”的书。当期重头的游戏攻略、研究、软硬件使用心得等等都会最及时、最彻底的收录，绝对是您在游乐掌机、使用掌机的过程必不可少的参考。同时，我们在情报信息方面也更加有优势，快速的制作、发行速度，保证绝对一流的制作质量，确保第一时间掌握掌机市场的最新动态信息。

总之，我们有很大的野心和目标，这期仅仅是个开始而已。我们的努力一定会赢得你的肯定。

是掌机迷就要来参与

经常有读者问我“你说说中国最普及的游戏机是什么？”

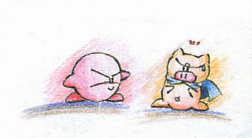
我想，这个问题无论如何都是只有一个答案的，当然是GB家族了。就算是玩家用机的玩家相信也都会买它一个GBA玩玩，掌机的魅力比起“非典型肺炎”威力可要大得多（爆笑）。

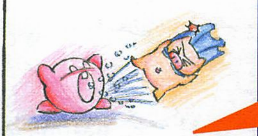
作为一本给掌机迷看、用的刊物，没有玩家们的参与是不行的。每个栏目、每份攻略都需要广大玩家的参与投稿，这也是一本刊物的生命线长短的关键。同时也会给刊物带来无限的生机，风林也就更有活力。

地址：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
收信人：《掌机迷》收
电子邮件：game@gameach.com

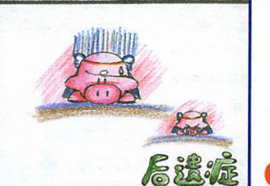
上面是与《掌机迷》联系的方式，大家在看完本期后希望能够与我们联系，提出你的意见与看法。当然，更重要的目的是——你的投稿！如果你对掌机、掌机模拟器、掌机游戏、掌机工具等等了如指掌的话，那就是我们最需要的人才啦！那还多说什么，快给风林来信联系，说不定当即你就成为《掌机迷》的特约撰稿人。当然，还或者你在绘画方面很有天赋，不妨成稿一幅“掌机迷的日记”等无论什么内容的画稿，都可以。总之，你有什么突然想到的或需要，就给我们来信吧！

10元钱，能够买本160面全彩的《掌机迷》+超价值珍藏光碟、大幅海报，再加上超级丰富的抽奖活动，真是不亏。











无年龄推奖的任天堂招牌动作游戏“星之卡比·梦之泉DX”成为2002年除“口袋妖怪”以外，GBA上最畅销的软件。虽然因为游戏的难度较低使许多动作玩家对其不屑，但游戏的乐趣之多仍是不容你错过的。

北京 胡倩倩

我是天生看信狂

■今天终于最不幸的事降临到我头上，GBA好好的借给别人，拿回来镜面竟然被划得面目全非，我只借他一下午而已，就这样了，要是一星期的话，说不定GBA都要毁容了。真是心如刀割，欲哭无泪啊……，我发誓以后GBA再也不借人了，可惜已经晚了，所以我想问一下风林兄，GBA的镜面（原装，我想换一面原装镜片和机子上一样的，任天堂有无推出原装镜面的？）整片换掉行不行的？效果怎么样，有无正宗原装的好？小弟我这里店里卖的都是组装的，买不到原装的，所以我想邮购，不知可不可靠？（请一定回答以上的问题），个人感觉，GBA镜片不如薄GB的好，小弟薄GB玩了三年镜面完好无损，GBA买来半年都不到就这样了，主要是同学的保管不当，其实我自己再小心也还是会划伤的，哎！GBA的其它店面都是一个“硬”字，就是镜面太脆弱了。我再次请求了，如果风林只看到这封信请一定要回答啊，GBA可是我的命根子啊，要是毁容了我以后怎么见“同胞们”！**（浙江 马建敏）**

■你已经看到了本期的大抽奖活动吧？其中就有很多玩家非常需要的GBA镜片送哦！如果买不到的玩家就快寄回调查表来参加抽奖吧！其实如何保护GBA的镜片已经是令人头痛的问题，风林的GBA已经成了花瓜，而SP的出现则基本上杜绝了划伤事件的发生。这次我们送出的水晶镜片在质量是非常过硬，需要的朋友不妨买来一试。

■三个多月没看《电软》了，为了弥补我的“损失”，我打算邮购前几期《电软》，当我翻到邮购信息这一页时，使我兴奋了一会儿，然后又失望了很久，兴奋的是《电软》出品了几种“新品种”，失望的是《GBA专辑》已售完，为什么失望大于兴奋呢？因为GBA是我的最爱，前几天刚放血700元购入一部GBA，没想到关于GBA的书售完，使我“痛不欲生”（唉！没办法，命苦的人就这样啊）。

我写此信的目的就是想请林哥和领导商量一下，将售完的杂志再补印一点，好使我等“命苦”的人尝尝“幸福”的滋味吧！**（四川 陈垒）**

■《电软》的《GBA增刊》一上市就立刻卖断了货，可知广大GBA玩家对相关书刊的渴求，也正因如此我们特别开始炮制《掌机迷》以飨读者。为了能够及时的为大家奉上最新的掌机情报，我们会以一个月左右的速度推出，并且期期有好礼，保证你惊喜。

■风林你好！兄弟我正攒钱买机，于是也时常在你们的广告页徘徊，但这些广告没有一个标准，价格悬差太大，不知是否是真的，怕上当吃亏，并且有的GBA550元一台，有的400多元，GBASP有的950元，也有的套性750元，请问是否可信？XG-FLASH的市场价格到底是多少？**（天津 马祥刚）**

■目前市面上的GBA新旧混杂，价格不等，正常来说应该在550左右。而SP目前北京市场则900左右有的交易。由于市场价格波动不大，总的来说还算稳定，马读者按照以上来说也不算很亏，差几十块钱是很正常的。XG-FLASH的市场价格：128M的450、256M的650。性价比高。





■废话我不多说，俗话说“无事不登三宝殿”。小弟我这次确实有点麻烦，希望风兄帮忙，我是个游戏老玩家，虽不属于骨灰级，但也差不多（我玩龄是14岁，现在年龄16岁半，猜我什么时候玩的吧），虽然这么爱玩却一直受环境影响，无法拥有自己的主机，原因很多，比方玩友大多成了PC迷，我近视已达到一千五百度（这要归功游戏机），没铁啊等。但终受不了常压制，终于决定买个GBA！（不要笑啊！我知道这个志向很小，但是我只有这个能力），但听说GBA分日版港版的，而且港版的效果比日版好，价格又比日版低，不知是否有此事，所以请风兄出个主意，还有卡带的问题，本人善常打RPG，但屏目太小不爽！格斗嘛！？你看我一千五百度会打架吗？我从小晕车、晕机、晕船连自行车都晕，所以不要介绍此类游戏，还有我从不抓动物和谈恋爱，所以麻烦风兄介绍几款，不属于以上类型的经典游戏！**（湖北 宋澜）**

■首先，在判断主机版本优劣前应当先警惕商家的炒作行为，因为无论各地生产的机器所用的元件都是相同的，没有丝毫差别。唯一区别就是装机的工人不同而已，因此绝对不存在版本在性能上有区别的问题。价格上确实会有差异，但这也不是版本造成的，这取决于进货商方面对价格的掌控，故意拉开差距，令人产生某版本主机“性价”好的错觉。因此宋读者大可不必为此事苦恼，您买哪个版本都没问题。至于推荐游戏嘛……您的要求还是蛮高的，风林不多推荐，一个“瓦里奥制造”就够了，您试试吧，一定满意。

■请千万救救小弟一命！我想购买一台GBASP，已经攒了1000元钱。买的时候BOSS开价：日版890；美版890；港版840。可是咱们杂志从来没说过什么什么版的，所以我糊涂了，该买那个好呢？美版的，他说是新出的，包装盒子很大，扁的，电源是100V的。日版就是最开始出的，港版就是直接带一个220V的电源。可是我看那个美版的包装也不是很华丽。总之，现在非常困惑，请您老人家救救我吧！毕竟我攒出1000元钱是一件非常痛苦的事情！我是个穷学生。

另外，我是哈尔滨人，这里的价格和杂志上北京的价格差很多，到底应不应该买呢？还是再等等？祈求你的怜悯.在此常跪不起！最后祝愿杂志越办越好。**（徐汝真）**

■从“感情”上讲，风林偏向日版的机器，这与机器质量无关。而各地区型号不同的SP预计下期进行超详细介绍，敬请期待！我们尽量能够详细的解答大家的问题和疑惑，如果您有什么不解的地方，请尽快提出，这样也可以确定下期《掌机迷》的大致内容。这个意思就是，《掌机迷》今后的内容走向将掌握在读者的手中。

但是，价格我们就不好把握动向了，各地进货不同，有些差别还是正常的。





掌机玩家大火锅

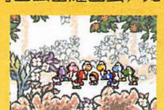
■这次写信，主要是为了给《电软》の增刊《GBA专辑》提出些建议：1、希望下次的专辑能够再次做到物美价廉；2、像《机战》这些游戏的攻略，打一遍一般人都能了解，应当出一些关于如何打出特殊话的秘技，例如《机战A》上的东方不败如何投降等等（喂，不玩掌机的家伙，你应该看不懂吧，笑），其它游戏也一样，多出一些如何打出隐藏关的方法，这样较实用；3、星尘君的秘技巨少，每期电软里都有许多GBA游戏的秘技，为何专辑中只有2面，当然，一些无用的秘技当然不要登；4、周边介绍虽多，大部分不实用，当真要求父母买一台GBA回来是为了学外语。这期电软中的GBA烧录器就本人来说感觉很好，强烈要求刊登在下次的《GBA专辑》中。**（鞍山邢光亚）**

■1、这次绝对够物美价廉了，10元可以得到这么多的好东西真是超值啊！2、说的是，今后还有机战的话我们一定会“端正态度，做到完美”，绝不允许再有“骗稿费”的现象，求精品是我的目标；3、这年头秘技实在不好收集，主要还在于大家的发现，读者的投稿很重要；4、GBA的软硬周边是今后的大重头，《掌机迷》不敢懈怠，每期我们都会集中当前最新的硬件产品以及工具软件的使用教学，保证你在体验GBA乐趣的同时掌握更多东西，这下满意了吧！

疯狂UP

GBA超级马里奥A3

进入游戏中后期，有一种防御力很强的小怪物（它会隐藏自己，但只要你到它附近，它就会跑出来，游戏中很多）。在这时候，马里奥只要备足六个耀西蛋，并对怪物射击（一定要准），第一、二下怪物没反应，但三、四、五、六次的时候就会听见清脆的UP效果音了。如果想多UP的话，可以再回去备耀西蛋，如此反复，人数即使加到极限也不是难事。



老板真黑

我是天津一玩家，对于玩家来说，BOSS就是上帝，可是，我遇到的他简直是阎王。

刚开始，我在他那买了台GBA，他的服务态度很好，并且比其他地方便宜很多，我甚是高兴，可是到了后来，他的带子发生很多问题，我由于到后来才发现，换晚了，他竟然翻脸不认人，并且很是猖狂，又要了原带子一半的价才给换，为了马上跟人连机，我就买了，后来我很后悔，真想找地方骂他，要知道，天津人骂街非常凶，我也不例外。在此向您们诉诉苦，您们那的BOSS怎样呢，请您一定要回信哪。

天下乌鸦一般黑，白乌鸦这年头难找得很。北京的话，至少风林认识的几家老板心地都还不错，虽然少有优惠（JS的首要标准——杀熟特技），但价钱和质量上却没有虚假。买东西的话，还是推荐玩家到信誉好的店家才能放心。黑心者遭雷劈！



上海 伊伊

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间：2003年3月11日～2003年4月10日

1 NEW 初登场

勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心

SQUARE ENIX | RPG | 2003年3月29日 | 5980日元



31万9402本 累计：31万9402本

前作创造了上百万的销售奇迹，本作的销量虽然略有不及，但在低迷的环境下仍旧有非常出色的销售业绩，说明游戏本身的素质非常高，强烈推荐玩家一试。

2 NEW

瓦里奥制造 MADE IN WARIO

21万8663本 累计：21万8663本

NINTENDO | ETC | 2003年3月21日 | 4800日元

3 NEW

塞尔达传说 众神的三角力量&4剑

18万5630本 累计：18万5630本

NINTENDO | ARPG | 2003年3月14日 | 4800日元

4 NEW

口袋妖怪 红宝石/蓝宝石

17万1220本 累计：428万2822本

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

5 NEW

游戏王8～破灭的大邪神

7万2584本 累计：7万2584本

KONAMI | RPG | 2003年3月20日 | 4800日元

6 NEW

最终幻想战略版ADVANCE

6万2846本 累计：38万4087本

SQUARE ENIX | SLG | 2003年2月14日 | 5800日元

7 NEW

洛克人 EXE 3 BLACK

5万0736本 累计：5万0736本

CAPCOM | FPG | 2003年3月28日 | 4800日元

8 NEW

银河战士 融合

4万0526本 累计：4万0526本

NINTENDO | AVG | 2003年2月14日 | 4800日元

9 NEW

ONE PIECE 海贼王·目标！赏金王

2万2048本 累计：2万2048本

BANDAI | TAB | 2003年3月20日 | 4800日元

10 NEW

星之卡比 梦之泉DX

1万3237本 累计：68万7911本

NINTENDO | ACT | 2002年10月25日 | 4800日元

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2003年5月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
5月1日	□ NARUTO忍术全开！最强忍者大集结	TOMY	ACT
5月2日	□ 洛克人 ZERO2	CAPCOM	ACT
5月8日	□ 恶魔城 晓月圆舞曲	KONAMI	ACT
5月23日	□ 小不点仓鼠太郎 虹色大行进	NINTENDO	RPG
5月27日	□ 超值系列第6弹・仓鼠物语典藏版	NINTENDO	PUZ
春	□ 真・女神转生 恶魔之子 puzzle de call!	ATLUS	RPG
春	□ 鬼武者战略版	CAPCOM	SLG
春	□ 灰姑娘（暂定）	不名	RPG
6月5日	□ FROGGER 魔法王国的大冒险	KONAMI	ACT
6月12日	□ 怪物之门 巨大的迷宫 ～封印开启～	KONAMI	RPG
6月20日	□ MATELMAX2改	不名	RPG
6月20日	□ MOTHER 1+2	NINTENDO	RPG
6月	□ CYBER DRIVE ZOIDS（暂定）	TOMY	RPG
7月3日	□ 光明之魂II	SEGA	RPG
7月4日	□ HACHIEMON	NAMCO	ATC
7月17日	□ 索尼克 弹球游戏 聚会	SEGA	ACT
7月18日	□ MATELMAX RETURNZ改	不名	RPG
7月	□ 米奇和米妮的奇妙大冒险2	CAPCOM	ACT
8月	□ 阿拉丁	CAPCOM	ACT
夏	□ 可爱的小狗～小型犬篇～（暂定）	MTO	SLG
夏	□ 我的盔甲・刀饰（暂定）	MTO	SLG
夏	□ 超值系列第7弹《魔法屋》（暂定）	不名	合集
夏	□ 超值系列第8弹・麻将典藏	不名	合集
夏	□ 我们的太阳	KONAMI	RPG
夏	□ 新约 圣剑传说	SQUARE ENIX	ARPG
夏	□ 动物岛的奇妙小国	不名	SLG
夏	□ 幻想传说	NAMCO	RPG
夏	□ 龙的力量 worldD break	BANPRESTO	RPG
2003年	□ 章鱼丸子	不名	PUZ
2003年	□ 真・女神转生・恶魔之子 炎之书	ATLUS	RPG
2003年	□ 真・女神转生・恶魔之子 冰之书	ATLUS	RPG
2003年	□ 仓鼠俱乐部 暴走大逃脱	NINTENDO	PUZ
2003年	□ DULE MASTERS（暂定）	TAKARA	卡片游戏
未定	□ EZ-TALK 中级篇（暂定）	不名	ACT
未定	□ KIDCROWN的疯狂追捕	不名	ETC
未定	□ GAMEBOY GALLERY4（暂定）	NINTENDO	合集
未定	□ GAMEBOY MUSIC（暂定）	NINTENDO	ETC
未定	□ 马利奥高尔夫GBA（暂定）	NINTENDO	SPG
未定	□ 马利奥网球GBA（暂定）	NINTENDO	SPG

以上参考自日本任天堂杂志



POCKET情报站

全面检索当前掌机市场的大小事件，硬件软件周边新闻一条不漏

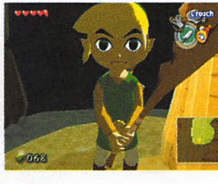
任天堂の质问箱

04 02 GBASP推出全新限量主机



日本任天堂与POKEMON公司联合公布，为了庆祝POKEMON CENTER的网站建成5周年，特别推出新款的GBASP作为纪念，而该款GBASP的与众不同之处则是机体颜色为时尚的橙色。同时，这款限定掌机上还印有口袋妖怪中人气怪物火神“ACHAMO”的可爱造型。从4月11日开始至21日接受玩家预定，由于数量有限，该款限定版的入手十分困难。

04 05 欧美塞尔达与GBASP销售一路上扬



日本任天堂公司表示，截止到上个月末GBASP在美国已经售出了80万台，而欧洲地区也在短短一周间售出了库存的50%即20万台。已经在全世界推广开的GBASP从今年4月1日起的1年间，销售量预计将达到2000万台。

同时，在美国《塞尔达传说·风之韵》的销售情况也非常良好，仅仅预约就达到了60万套，而实际售出了110万套。首发即达成了100万套的销售目标。受到塞尔达的影响，主机GC本身也连带地提升了20%的销售量。



04 05 GBASP欧洲市场首周超过20万

于3月29日正式推向欧洲市场的任天堂掌机GBASP，仅用了短短一周时间就突破了20万台，这一数字约完成了库存的50%。而SP在日本推出的时候也有过3天累计销售11万以上的成绩，可见SP在全世界的人气之高。相信要达成任天堂预计的销售数量并不是难事。



04 09 “我们的太阳”发售日确定！



小岛秀夫为GBA开发的第一款游戏“我们的太阳”凭借超有趣的崭新系统，迅速成为了广大GBA玩家关注的焦点。而在本日，KONAMI方面终于公开了游戏的确定发售时间——7月17日。随游戏附带必备的光源感应器，全套售价4980日元。以后在大街上见到有人手举着GBA的话可千万不要奇怪哦！

04 09 GBASP前景越发光明

本日任天堂公布了已经在全球发售的GBASP的销售情报，并表示目前在全球SP已经销售了超过80万部，而欧洲方面的出货也达到了40万部。而今后任天堂将会以每月150万部的速度将其推向市场，可见任天堂对这款新机器寄予了厚望。

04 12 “龙珠Z”续作公开

前段时间在美国卷起销售飓风的“龙珠Z”本日又有全新作品公开，由ATARI制作开发，Infogrames负责发行的龙珠动作RPG“龙珠Z：The Legacy of Goku 2”即将再次回归。

这次游戏将会以3D来表现地图，并且将大家熟悉的人气角色再次集结一堂。同时，游戏的长度比较起前作来也有所加强，整个流程增加了4倍左右，毫无疑问游戏的内容大大的丰富。

04 12 “火纹”与堀北真希

任天堂将在4月25日发售GBA游戏《火炎纹章·烈火之剑》，而在4月12日该游戏的TV广告将在日本全国亮相。

《火炎纹章·烈火之剑》是超人气战略模拟RPG《火炎纹章》系列的最新作品。本游戏导入了玩家自己扮演“军师”参战以及和与其他角色进行支援对话等极富魅力的新系统。

从12号起开始播出的TV广告起用了与以往不同的新的配音演员堀北真希。年仅14岁的她除了擅长钢琴以外还很喜欢打篮球，非常多才多艺。

广告的名字是《相见与离别》，里面有大段真希在街头玩GBA的画面。这支CM使用了平井坚的名曲“LIFE is…”。



同时，登陆任天堂官方主页也可以看到这段广告。

04 16 “MOTHER”新作正式发表

本日，任天堂正式发表了将其著名RPG游戏“MOTHER”的续作消息。曾经在FC和SFC上分别突出两作的“MOTHER”，将作为合集的方式登陆GBA,本作将原汁原味的搬上掌机平台。该作预定6月20日发售。



同时，本系列的最新作“MOTHER3”也宣布将在GBA上开发制作。这部作品原定为N64上开发,但因为种种原因而停止了。这次转生到GBA，相信会给人以全新面貌，最令人关心的故事也会更加有趣。

04 16 “大金刚”登陆GBA

任天堂本日表示将会在GBA上推出SFC版“超级大金刚”的移植作“Donkey Kong Country”，本作在内容上与SFC版没有太大区别，但在迷你游戏方面则有所追加。另外，本作仍支持多人游戏，并游戏将于6月9日在美国率先发售。

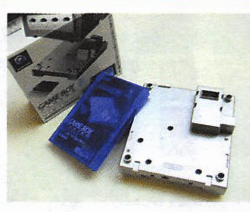


04 16 松下Q专用GBP开发中

与GC游戏通用的松下GC兼容机“Q”由于外形的不同，无法使用任天堂刚推出的可玩GBA软件的周边GBP，因此松下公司决定为专门开发一款对应Q的GBP。

松下公司的通告如下：

任天堂发售的GC专用的GBP,并不适用于我公司的SL-GC10。现在，我公司决定开发、销售SL-GC10用的GBP，关于发售时间等，我们决定以后重新进行通报。



04 16 SEGA为GBA移植MD游戏

根据国外网站的报道，SEGA已经准备大量将当年在MD上风行一时的游戏陆续移植到GBA之上,以缓解目前在软件销售方面的压力。具体则有待E3展上的发布。

04 21 GBA看动画还要再等一段时间

由日本AM3公司开发的GBA专门欣赏动画音乐的周边，原定于5月下旬推出，而改为了6月下旬。这款周边可以使GBA与SM卡相连接，而将动画音乐存储在SM卡中，即可进行播放，非常方便。本周边的图片可参考本期的“发售周边报告书”。

05 06 再有新掌机将要面市

前段时间手机业的老大Nokia刚刚宣布了将要发售对撼GBA的掌机N-Gage，如今又有厂商要加入了！Tapwave公司宣布将要推出一款名为Helix的掌机。这款掌机不仅可以玩游戏，还可以欣赏MP3和动画，并且还附带记事本的功能。其采用3.8英寸的液晶屏幕，在解析度和发色方面都要远胜当前的所有掌机。不过该掌机并未搭载3D机能，而厂商表示，需要3D显示的游戏则可以通过软件的方式来实现，而不会受到硬件的局限。

Helix的开发非常顺利，预计年底将会在欧美推出。而游戏方面也将囊括众多名厂的作品。至于其是否能够成功的打入被任天堂统治的市场，则有待关注。

05 06 GBASP全新充电设备

日本KEYS FACTORY即将推出一款专门对应GBASP的充电器“充电 Folder SP”。定价为1880日元。这款充电器除了基本的充电功能之外，还增加了一个外部扩充插槽，玩家即便接上充电器后仍可以继续使用耳机，非常方便。

任天堂的质问箱

权威资料 一手最速公开

任天堂一线军机情报处

vol.1

■FAMICOM20周年什么活动都没有吗？

□现在正在检讨中。FAMICOM发售至今已经有20年了，所以我们也正在讨论“做些什么”这个问题。不过回顾过去，就拿任天堂来说吧，在它迎来任天堂成立110周年的时候（1999年），也没有举办什么庆祝活动。现在这个社会还是更注重于未来的改变，对于把过去拿出来怀念这种事不太适合于任天堂的体制。但是，FAMICOM20周年的确是一个难得的机会，由于大家的呼声很大，所以包括开发工作人员在内也都在想到底做些什么才好。

普通的公司可能会举办些活动或者宴会什么的，我们应该是不会这么办的。发售20周年纪念游戏似乎也不太可能……

■现在任天堂最关注的是什么？

□现在关注的事可太多了~(笑)其实我们现在最关注的就是将在E3上发表的“Connectivity(连动)”了吧。这个将家用机和便携游戏机等连接起来的新游戏可是只有任天堂才做得出来。把GC和GBA连起来的这个构思非常有趣，现在正在积极的制作中，其成果将在E3中展出。听开发小组说，他们为了能想出这个主意可以说是乐不可支呢(笑)。同时使用电视和GBA的从未有过的游戏现在终于可以实现了。由于机体性能的进化，从技术上来说进行连动并非是不可能的。和动相关的各种主意一下子犹如泉水般源源不断地涌现出来，相信我们新的动向一定会吸引所有人的注目。

■《瓦利奥制造》里的那首歌是谁唱的？

□我们的开发小组。制造《瓦利奥制造》的开发一部的成员，唱了游戏里的歌。对了对了，女生的那段是由专门的歌手演唱的。用身体接西瓜、和怪人战斗那部分写实的人物，也是用开发部里的成员当模特作出来的。所以，这绝对是我们亲手作出来的游戏（笑）。也正因如此，《瓦利奥制造》才会这么有意思。

■开发二部和开发三部是干什么的？

□三部是综合开发本部的称呼。综合开发本部是开发GC的部门，同时也负责GBP的事务。开发二部是和NHK协力，进行各种数字电视和GBA连动试验的部门，“GBMUSIC”等软件就是由他们开发设计的。

UP情报

现在让我们来看看任天堂开发各部门的部署情况吧。情报开发本部众所周知是由宫本茂担任部长，以制作GC游戏为中心的，《马里奥》、《塞尔达》等家用机上大受欢迎的游戏就是由他们制作的。开发一部（部长出石武宏）主要负责制作GBA的游戏，除了《瓦利奥制造》以外还开发了像《银河战士》这样的经典游戏。开发二部（部长上村雅之）曾负责开发SFC、利用卫星等新的游戏系统的开发工作。接下来就是综合开发本部了（部长竹田玄洋）按照H先生的说法，主要负责家用游戏机的开发，另一方面，开发技术部（部长冈田智）一直在进行GBA等便携游戏机的开发工作。



↑已经有110年历史的任天堂，当年也是纸牌的名厂。

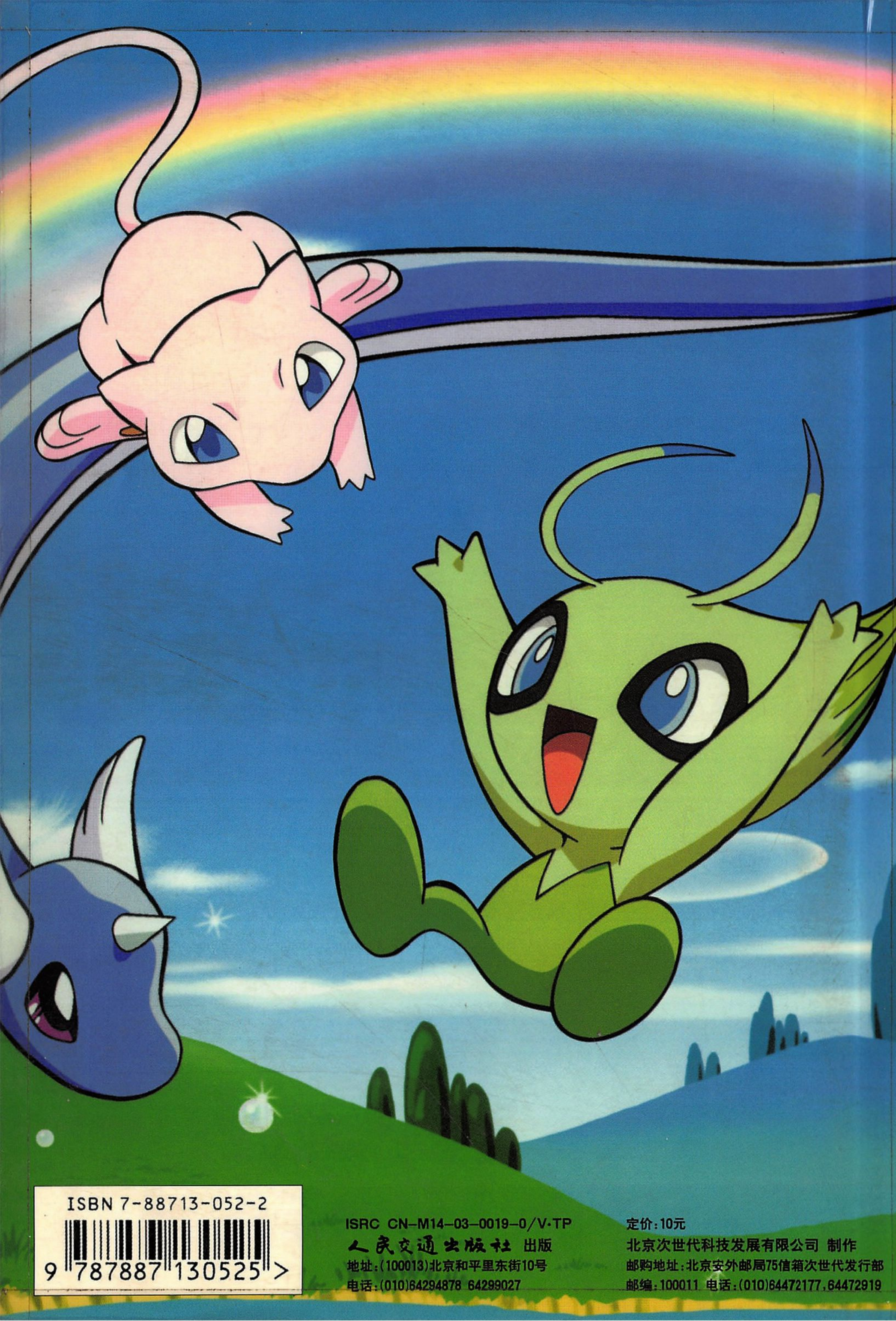
光盘、海报、抽奖……

掌机迷 POCKET GAMER VOL.2 好戏绝对在后头…

- 业内人士现身讲解
- 绝对资料历史大全
- 最新游戏攻略研究
- 连通世界玩家交流

神秘CD

好戏连台，好料满载！


ISBN 7-88713-052-2
9 787887 130525 >
ISRC CN-M14-03-0019-0/V·TP
人民交通出版社 出版
地址:(100013)北京和平里东街10号
电话:(010)64294878 64299027
定价:10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址:北京安外邮局75信箱次世代发行部
邮编:100011 电话:(010)64472177,64472919



ISBN 7-88713-052-2
9 787887 130525
ISRC CN-M14-03-0019-0/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号
电话：(010)64294878 64299027
定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75信箱次世代发行部
邮编：100011 电话：(010)64472177，64472919